

ЗАГЛЯНИ В ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР

№3(6) • 1998

журнал для любителей игр

ИГРОМАНИЯ

QUAKE II

WING COMMANDER: PROPHECY

GRAND THEFT AUTO

DIABLO: HELLFIRE

AGE OF EMPIRES

LORDS OF MAGIC

MEN IN BLACK

IGNITION

CARMAGEDDON SPLAT PACK

РОЗОВАЯ ПАНТЕРА

RIVEN: THE SEQUEL TO MYST

СТРАТЕГИИ ПОБЕДЫ









ПРОТИВОСТОЯНИЕ





ТРЕТИЙ РИМ

борьба за престол





ВЬЮГА В ПУСТЫНЕ



Программные продукты можно приобрести у наших дилеров:

Soft Club – (095) 238-3889
Компьюлинк – (095) 931-9465
1С – (095) 737-9257
Си-Пи-Эс – (095) 930-0591
Акелла – (095) 242-0323
Новый Диск – (095) 932-6178
Союз Мультимедиа – (095) 263-1039
Азия – (095) 925-1304
Лайт Про – (812) 311-83-12



www.doka.ru

Учредители и издатели
ООО «Игромания»
Александр Парчук
Евгений Исупов
Над номером работали:
Светлана Базовкина
Иван Базовкин
Тимофей Богомолов
Евгений Исупов
Ирина Карпова
Людмила Катаева
Дмитрий Коло
Андрей Михайлов
Александр Парчук
Нина Рождественская
Александр Савченко
Андрей Шаповалов
Отдел рекламы и распространения:
Юрий Карпов (тел. 279-16-62)
Серьян Смакаев
(пейджер 239-10-10, аб. 22-396)
Для писем: 109193, Москва,
ул. Южнопортовая, 16.
«Астрея», «Игромания»
E-mail: igroman@online.ru
Тел.: 279-16-62

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна.

Полное или частичное воспроизведение материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения редакции.

Редакция не отвечает за содержание рекламных объявлений.

Все упомянутые в данном издании товарные знаки принадлежат их законным владельцам.

Журнал зарегистрирован
в Министерстве печати РФ.
Свидетельство о регистрации
№ 016630 от 26 сентября 1997 г.

Отпечатано в Эстонии.

Тираж 16.000.

Цена договорная.

© «Игромания», 1998



Дорогие *игроманы*!

Февраль не порадовал нас достойными новинками. Тем не менее мы постарались дать описания игр – может быть, не самых новых, но безусловно заслуживающих пристального внимания.

Мы подумываем о дальнейшем увеличении объема журнала, тем более, что создаем и в дальнейшем планируем создавать новые рубрики. С этого номера появилась рубрика «Размышляем». В ней публикуются статьи, которые, по нашему мнению, заинтересуют *игроманов* и, возможно, вызовут дискуссию. Если Вам есть что сказать и Вы хотите увидеть свою точку зрения в этой рубрике – присылайте письма.

Рубрику «Размышляем» мы открываем двумя статьями. Одна – о жестокости в компьютерных играх (в этом номере, в рубрике «Играем», как на подбор – и Quake II, и Carmageddon, и Grand Theft Auto). Вторая – для фанатов телевизионного сериала «Вавилон 5».

При активном участии компьютерного клуба «Game Galaxy» мы учредили для наших читателей конкурс.

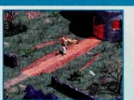
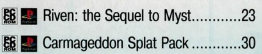
Успехов!

Редакция

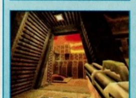
Игроманы! Если у вас есть свой электронный адрес (E-mail) и если вы не только способны осилить сложные игры, но и можете хорошо написать о них, то у вас есть шанс превратить развлечение в оплачиваемую работу. Звоните в редакцию или присылайте образцы своего литературно-игрового творчества электронной почтой по адресу igroman@online.ru. С нами сотрудничают не только жители столицы, но и *игроманы* из других городов.

Журнал «Игромания» приглашает распространителей – физических и юридических лиц. Распространять такой журнал, как наш – престижно и выгодно! Тел.: 279-16-62 E-mail: igroman@online.ru

ИГРАЕМ





ЖДЕМ ИГРУ 3

ВООРУЖАЕМСЯ..............................117

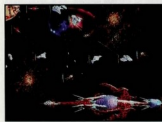
РАЗМЫШЛЯЕМ..............................119

ЛОМАЕМ PC 111

ЛОМАЕМ PLAYSTATION 115

A.I. Alien Intelligence

Разработчик	Flatline Studios
Издатель	Interplay
Выход	май 1998 г.
Жанр	стратегия в реальном времени



Известная компания *Interplay* продолжает эксперименты на пользователях. Издав за последнее время немало популярных игр в совершенно разных жанрах – здесь и **Carmageddon**, и **Fallout**, и **MDK**, и **Descent 2** – *Interplay* взялась за раскрутку совсем уж банального на сегодняшний день жанра – стратегии в реальном времени. Игрой подобного типа сейчас уже никого не удивишь. Настораживает лишь то, что *Interplay* до сих пор не везло на подобные игры. Видимо, решив поправить ситуацию, *Interplay* готовится раскрутить продукт под названием **A.I. Alien Intelligence**. Разработкой занимается малоизвестная компания *Flatline Studios*. Создатели игры обещают массу интересного: например, сочетание элементов реальновременной и походовой стратегии. *Игроманам* со стажем прозрачно намекнули, что за образец походовой стратегии была взята дилогия **Master of Orion**. Прямиком оттуда в **A.I.** «перекочевали» дизайн кораблей и технологическое дерево (достаточно ветвистое, надо заметить; полторы сотни технологий почти в десяти различных областях – не шутка).



А вот сюжет игры вполне традиционен. Была планета, на которой случился ядерный катаклизм. Как всегда, наиболее хитрые успели вовремя «сделать ноги» и обосновались на одной из ближайших планет (планету и все остальные параметры можно выбрать, еще не начав игру). Вам предложено взвалить на свои хрупкие плечи бремя ответственности за колонию. *Игроману* предстоит развивать все, что можно развить, воевать со всеми, с кем можно воевать, летать и осваивать новые планеты. Пока вы действуете на одной планете, игра напоминает любую другую стратегию в реальном времени: строим здания, сражаемся, про науку не забываем и т. д. Но как только сидеть на своей планете нам надоест, можно двинуть в космос. Для перелетов, само собой, желательны космические корабли, коих в игре несколько видов. Каждая из враждующих рас (их шесть, кроме вашей) располагает кораблями девяти типов. При наличии способностей можно соорудить на основе имеющихся свои собственные модели кораблей (что знакомо по игре **MoO**). Назначение кораблей также различно. Некоторые могут летать только в открытом космосе, а некоторые – transport, outpost и colony ship – умеют садиться на планету.

Планеты бывают пяти разных видов: со своими ландшафтами и погодными условиями. Иногда на планете можно встретить разумную жизнь. В этом случае конкурирующую расу можно вырезать на корню, подогнав к планете пару транспортов, груженых десантниками. Если одержите верх, то сможете поставить там свою космическую заставу. Если же резать конкурентов не хочется, можно заключить с ними договор о ненападении. Для этих целей в игре имеется обширный дипломатический инструментарий. Нации могут быть по отношению друг к другу в состоянии войны, в полном нейтралитете или в союзе.



Для любителей поиграть на пару с другом в **A.I.** предусмотрен режим «multiplayer». Связь можно наладить посредством протокола TCP/IP, через LAN или по обычному модему. Предусмотрено два игровых режима: можно рука об руку шагать в светлое завтра, а можно играть против друг друга.

Battlezone

Разработчик	Activision
Издатель	Activision
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	3D-action + стратегия в реальном времени



Все чаще встречаются игры, жанр которых сложно обозначить одним словом. Даже двумя иногда сложно обозначить. Большинство игровых направлений если и не исчерпали себя, то уже близки к этому, и разработчикам как-то приходится выкручиваться, изобретая все новые жанры или хотя бы комбинируя известные. **Battlezone** – типичный тому пример.

Впервые игра с таким названием появилась в начале 80-х годов на платформе Atari и представляла собой танковые побоища без намека на какую-либо графику (в привычном смысле, по крайней мере). Теперь, видимо, настало как раз то время, когда во имя прогресса необходимо обращаться не к Pentium II 300 МГц и не к 3Dfx, а к самым что ни на есть истокам. Из пыльных запасников была извлечена игра, которой через пару лет стукнет двадцать. Но если самая первая **Battlezone** была вроде про танки, то текущая версия уже несколько про другое. Танки, конечно, имеются, но не в них суть. Игра теперь сочетает управление танком (вертолетом, самолетом) с полновесной ресурсодобычей, тактическими сражениями и всем прочим, что присуще стратегии в реальном времени.



С сюжетом тоже получилось интересно. После его прочтения не исключены припадки в стане ветеранов холодной войны как по ту, так и по эту сторону «железного занавеса». Дело в том, что в 60-е годы ровнехонько между нашей Родиной и загнивающими Штатами (посередке Берингова пролива) приземлился (приводнился, если точнее) метеорит. Подняв все паруса, к нему двинули с разных берегов научные экспедиции. Причем пощупать его удалось и нашим, и импортным ученым. Произведя всякие спектральные анализы, яйцеголовые побежали на доклад: кто к президенту, а кто в ЦК партии. Выяснилось, что если немного помудрить над метеоритом, то можно запросто выиграть гонку вооружений, настроив удивительных танков да крейсеров. Все бы хорошо, но метеорит оказался маловат: сырья на всю холодную войну не хватит. Решено было отправить на Луну круто снаряженную экспедицию для поиска ценного металла. Опять же, параллельно с пленумом до этого додумался их конгресс. Так и вышло, что на Луне вдруг стало тесновато.

Вам предстоит возглавить одну из экспедиций, высадившихся на спутнике, причем позволительно играть и за наших, и за американцев. Битва за металл ведется всеми доступными средствами: в вашем распоряжении не только пробирки и микроскопы, но и бронетехника, артиллерия, минометы и всякие летающие штуки. Насчитывается порядка двадцати устройств, которыми игрок может управлять непосредственно (сел – и поехал или полетел) и ничуть не меньше видов статичного вооружения.

Основная ваша задача – вытеснить врага с богатой ресурсами территории. Для этого у вас должна быть хорошая техника. А чтобы она была хороша, ее нужно строить из металла неземного происхождения, который добывается тут же (в ход идут и подбитые танки с самолетами) и отправляется на заводы. Заводы можно строить только поверх термальных гейзеров, которых, само собой, немного. Неподготовленному игроку придется нелегко, поскольку поначалу вообще неясно, что следует делать в первую очередь: гейзеры отбивать, металл собирать или врага убивать.

Добавьте к этому разнообразие технических параметров, возможность их модернизации, сбор артефактов и сведений о пришельцах, использование полностью трехмерного ландшафта в тактических целях – и станет понятно, что игра обещает быть интересной.

У тех, кого не удовлетворят встроенные миссии, есть два варианта: воспользоваться поставляемым вместе с игрой редактором сценариев или сыграть в дружном коллективе посредством LAN (до восьми игроков), Интернета (поддержку бесплатного сервера обеспечивает *Activision*) или по модему.

Blood 2

Разработчик	Monolith
Издатель	GT Interactive
Выход	сентябрь 1998 г.
Жанр	3D-action



Не успела *Monolith* закончить свое нетленное произведение под названием **Riot** (основанное на движке Direct Engine), как у нее в разработке оказалась новая игра **Blood 2**, также использующая Direct Engine. Хоть к движку имеет отношение корпорация *Microsoft*, но издавать второй **Blood** будет уже не она, как это было с **Riot**, а небезызвестная *GT Interactive*, сильно преуспевшая в раскрутке такого рода произведений.

Первая часть **Blood**'а была игрой очень веселой: веселенькая палитра (все же дюковский Build Engine попестрее квейковского будет), веселый сюжет, а главное – возможность сыграть вражеской башкой в футбол, что по достоинству оценили все пользователи, обладающие чувством юмора. Во второй части пинать ногами мертвые головы также можно, плюс ко всему обещано, что головы эти будут куда натуральней. Большое человеческое спасибо создателям.



Сюжет второй части логически продолжает часть первую. Главный герой, Калеб, недобивший кого-то в первой части, возвращается на Землю, чтобы завершить начатое. Он является одним из квартета «избранных». Играть можно за любого из четырех персонажей, у каждого из которых свое собственное, уникальное оружие, характеристики и проч.

Оружия обещано аж тридцать видов, в т. ч. магические spell'ы и такие раритеты, как кукла Вуду. Планируется четыре эпизода, в каждом из которых будет по восемь-девять уровней. Причем создатели хотят отойти от порочной практики поиска ключей, кнопок, педалей, амбарных замков и прочей ерунды, отвлекающей *игромана* от созерцания кровищи. На каждом уровне перед играющим будет стоять вполне конкретная задача – в этом отношении **Blood 2** будет, по всей видимости, напоминать второй **Quake**.

Но самое сильные место новой игры – не сюжет и не обширный список инидивидуальных средств уничтожения, а графика. Не даром **Blood 2** первоначально ориентирован на трехмерные акселераторы – посредством Glide поддерживаются карточки с 3Dfx-чипами, а также совместимые с Direct 3D железки. И всё – ради повышения реализма: туманы, эффекты преломления, цветное динамическое освещение и пересчет теней в реальном времени. Понятно, что обеспечить подобающую скорость при таком раскладе одними программными средствами нереально. К слову, **Blood 2** – едва ли не первый 3D-action, ориентированный исключительно на трехмерные акселераторы.

Помимо одиночной игры и конструирования собственных уровней с помощью прилагаемого к продукту редактора, играющий сможет развлечься и в коллективе. Посредством LAN в режиме «cooperative» объединить свои усилия для борьбы со злом смогут сразу четыре игрока.

Diablo 2

Разработчик	Blizzard Entertainment
Издатель	Cendant Software
Выход	декабрь 1998 г.
Жанр	RPG + action



Blizzard – один из самых удачливых разработчиков в мире. Компания создала всего несколько игр, но все – безусловные хиты. Так было с **WarCraft** и **WarCraft 2**, «игрой всех времен и народов» – **Diablo**, так, по всей видимости, будет и с **Diablo 2**, работы над которой уже не первый месяц ведутся в *Blizzard*.

Недобитый в первой части Дьябло возвращается из ада с тем, чтобы на этот раз окончательно и бесповоротно захватить мир, состоящий во второй части уже из четырех различных городов. По пути к мировому господству Дьябло планирует освободить своих братков – Мефисто и Баала, которые вместе с ним составляют колоритное трио под названием «Первичное Зло».

Разработчики обещают учесть свои прошлые неудачи. Например, статичные городские пейзажи отныне не будут статичны. Повсюду будет жизнь во всех ее проявлениях – снующие мирные горожане, летающие по небу птички, текущая вода. Да и города будут располагаться в живописных местностях.

Количество доступных главных героев будет равно, видимо, пяти. Пара героев будет специализироваться в оккультных науках, пара – в самых что ни на есть прикладных науках (это когда прикладом по зубам), а еще один герой (точнее – героиня) будет совмещать в себе всего понемножку. Ваш выбор сильно повлияет не только на игровой процесс, но и на окончание игры.



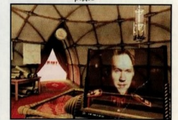


Не секрет, что большинство поклонников **Diablo** любят игру исключительно за богатые сетевые возможности. Учитывая это, *Blizzard* расширит количество участников сетевой игры (предположительно – до восьми, как минимум – до шести человек). Планируется также несколько поменять принцип игры через Интернет. Главным образом изменения затронут нечистых на руку игроков, всегда готовых «уделать» ближнего при помощи новейшей cheat-программы. К вящей радости поклонников честной игры, в **Diablo 2**, скорее всего, не пройдет большинство существующих для первой части махинаций, поскольку за борьбу с читерами *Blizzard* взялась основательно уже во время работы над самой игрой. Так что ситуация с поспешным латанием «дырок» уже после выхода игры, как это случилось с **Diablo**, со второй частью не должно повториться.

Графическое исполнение также претерпит некоторые изменения – полностью переработанный движок будет абсолютно трехмерен.

Dune 2000

Разработчик	Westwood Studios
Издатель	Virgin
Выход	сентябрь 1998 г.
Жанр	стратегия всех времен и народов



Скоро случится праздник на улице всех тех, кто застал еще первую **Dune**. Точнее, вторую, но

первую в своем роде. Компания *Westwood* решила напомнить подрастающему поколению *игроманов* о том, что и до **C&C** были игры. Отрадно, что *Westwood* практически не изменит сути игры, поправив лишь ее внешний вид и наконец-то введя режим «multiplayer».

Для совсем маленьких будут нелишними пояснения. Имеется планета Дюна. За обладание этой планетой ведут борьбу три Дома – Atreides, Harkonnen и Ordos. Ресурс всего один – спайс. Воды, жратвы, леса, нефти, камня, угля, золота, энергетических бассейнов и прочих вещей нет в помине. Среди ресурсов ползает порой червячок, который, если в плохом настроении, может пожрать дорогую сердцу технику и менее дорогую живую силу. У каждого Дома имеется советник (в новой версии советники и заставки между миссиями будут исполнены на качественно новом уровне – возможно видео или традиционные для *Westwood*'а трехмерные ролики). Также у Домов имеется некое супероружие, которого больше нет ни у кого. У Atreides это «Sonic Tank», у Harkonnen – «Devastator», у Ordos – «Deviator». К слову, никаких новых юнитов в **Dune 2000** появиться не должно (за исключением инженеров, действующих, как и в **C&C**).



Миссий, по одним сведениям, будет 27 (по 9 за каждый Дом, что полностью дублирует **Dune 2**), а по другим сведениям – 45. В любом случае те миссии, которые были в **Dune 2**, войдут в **Dune 2000**, причем в том же порядке.

Главные отличия новой игры – графика и наличие режима «multiplayer». Графика будет шестнадцатибитной, используются всех современные эффекты. Косметические изменения затронули интерфейс. Многопользовательская игра сможет занять до восьми человек через LAN и поддерживает Интернет.

Extreme Warfare

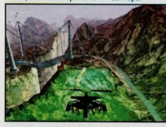
Разработчик	Trilobyte
Издатель	Red Orb
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	трехмерный боевик + стратегия в реальном времени



Extreme Warfare – очередная попытка совместить несовместимое. Стратегию на этот раз хотят скрестить с полноценным экшном. Сейчас такие гибриды очень модны: достаточно вспомнить о грандиозном проекте *Activision* под названием **Battlezone**, который появится едва ли не одновременно с **Extreme Warfare**.

Игра, судя по всему, будет напоминать **Descent**, но без стен и потолков – этакий **Descent** на улице. Еще можно вспомнить игру **Terminal Velocity**, которая тоже чем-то сходна с **Extreme Warfare**.

Боевые действия разворачиваются на планете Марс. Давным-давно на ней жили марсиане, но вот стало им тесновато, и решили они освоить земные просторы, умертвить всех динозавров, слегка охладить атмосферу и частично туда переселиться. Но не успели они и подумать об этом, как на Марсе случился загадочный катаклизм, в результате которого проблема перенаселения решилась сама собой – практически все умерли. Те, кто не умер, улетели жить на дальние звезды. Потом прошло много миллионов лет, земляне наконец-то научились летать между планетами и прилетели на Марс. С помощью дружественных цивилизаций планета была благоустроена и миллионы колонистов двинули на нее жить и трудиться. Через некоторое время на Марсе случайно был обнаружен странный артефакт – нечто вроде маяка, посылающего сигналы в дальний космос. Ученым не удалось расшифровать ни посылаемые, ни получаемые в ответ сигналы. Однако удалось установить, что источник ответных сигналов приближается к Земле и, соответственно, к Марсу. Тут правительство объявило всеобщую мобилизацию, и ученые стали спешно изобретать новое оружие. Потом над Марсом был сбит чужеземный разведывательный корабль, осмотрев который, ученые пришли к выводу: грядет интервенция. Но было уже поздно – крутейшая космическая армада вторглась в наши воздушные пределы и навела на планетах порядок. Единственное, за что еще можно посражаться – за Марс.





Этим вам и предстоит заняться. Играть можно как за людей, так и за пришельцев. У тех и у других имеются на вооружении пять схожих устройств – танк, джип, военный и транспортный вертолеты и пехота. Техника снабжена необходимым вооружением – лазерами, пушками, ракетами, огнеметами и даже ядерными бомбами.

Основное развлечение будет представлять, по мнению авторов, не одиночная, а сетевая игра. Играть через Интернет одновременно смогут до 32-х человек, при этом все их действия можно будет видеть на поле боя одновременно. Также имеется возможность кататься вдвоем на одной железке – один в роли летчика (водителя), а второй – в роли стрелка (пулеметчика).

В игре будет более двух десятков multiplayer-миссий и более полутора десятков одиночных. Будут попадаться и довольно оригинальные задания: например, пробраться незамеченным в штаб противника и выкрасть планы наступления.

Все действия будут осуществляться в реальном времени, что, учитывая полную трехмерность игры, наличие спецэффектов и сверхвысокий frame rate при игре через Интернет, выводит **Extreme Warfare** в разряд уникальных произведений.

Esoteria 3

Разработчик	Mobeus Design
Издатель	Bandai Digital Ent.
Выход	май 1998 г.
Жанр	трехмерный боевик от третьего лица в смеси с квестом



Похоже, лавры создателей **Tomb Raider**'а все еще не дают покоя некоторым разработчикам, упорно сочиняющим свои «приключения от третьего лица», а точнее – «приключения с видом на пятую точку главного героя». К сожалению, в данной игре пятая точка принадлежит не женщине, пусть даже мужественной и с пистолетами. Так что эта игра – на любителя.



Сюжет незатейливый. Была планетка – Azeria, жители которой однажды решили с нее «свалить». Отлетев на пару световых лет от родимого астероида, они выбрали подходящие планеты, назвали их Эзотериями (Esoteria) и стали на них жить. На Эзотерии-один вскоре случился государственный переворот, в результате которого планетой стал управлять житель по имени Cohen Soldzen. Правил он весьма круто, и через пару дней его правления на планете осталось совсем мало народу. Но лидера это лишь вдохновило, и он решил заняться другими планетами. Тем временем на планете Эзотерия-три росла и крепла оппозиция, состоящая из местных жителей и беженцев с первой Эзотерии. Они порешили свергнуть гада. Но сделать это непросто: на службе у него состоит некое ки-

бернетическое существо, которое запрограммировано на уничтожение всех инакомыслящих.

Во время одной из жарких схваток парням с первой Эзотерии удалось взять в плен вражеского терминатора. Добрые и мудрые ученые с третьей Эзотерии поковырялись чуток отверткой в его электронных мозгах, и существо встало на сторону оппозиции. Вам предстоит управлять этой кибернетической штукой, исследуя необъятные просторы, убивая подручных зарвавшегося правителя и сея доброе, вечное и тому подобное.



Создатели игры не стали делить мир на уровни или эпизоды, предоставив вместо этого полнейшую свободу играющему. Можно заходить в любые помещения, гулять по полям, лесным массивам, наслаждаться видами водоемов и другими элементами ландшафта. Робот-человек умеет прыгать, бегать, уклоняться от шрапнели и т. п. Дополняет картину свободно парящая над головой главного героя камера, которую играющий волен поворачивать как ему угодно.

Игрой можно забавляться и с товарищами: до шестнадцати человек по локальной сети или через Интернет.

Gothica

Разработчик	Tinman Studios
Издатель	Tinman Studios
Выход	март 1998 г.
Жанр	RPG





Неизвестная доселе компания *Tinman Studios* заявляет о себе довольно серьезным продуктом в жанре RPG. На создание таких игр уходит достаточно много человеческих и финансовых ресурсов, однако это дебютантов не останавливает. Игра уже практически готова, и *Tinman Studios* спешно подыскивает издателя.

Как и большинство подобных игр, **Gothica** погружает игроманов в фэнтези-мир (несколько городов с окрестностями), населенный гоблинами, эльфами и прочими тварями, которых можно повстречать в книжках Толкиена. По поводу сюжета разработчики особо не распространяются, ясно одно – управлять вам предстоит человеком, который что-то в этом мире ищет.

В распоряжении нашего бойца всевозможные орудия убийства (как для дальнего, так и для ближнего боя), магические заклинания, а также множество других полезных вещей. За его перемещениями вы наблюдаете при помощи «интеллектуальной камеры», выбирающей ракурс на свое усмотрение.

К плюсам игры можно отнести продвинутый движок, ориентированный на большинство популярных трехмерных акселераторов. Создатели обещают строгое соблюдение во время баталий всех законов физики, а также анонсируют новый подход к моделированию персонажей. Теперь эльфы отличаются не только от гоблинов, но и друг от друга: двух одинаковых эльфов не отыщешь.

Будет предусмотрен режим «multiplayer».

Krush, Kill & Destroy 2

Разработчк	Beam Software
Издатель	Electronic Arts
Выход	сентябрь 1998 г.
Жанр	а вы как думаете?



Как и большинство уважающих себя разработчиков, австралийская команда *Beam Software* активно наживается на успехе своих прошлых произведений. Вслед за **KKnD** и **KKnD Xtreme** в скором времени появится полноценная вторая часть **Krush, Kill & Destroy**.

В свое время (а было это в период повального увлечения реал-тайм-стратегиями) игра **KKnD** оставила впечатление довольно серьезного продукта. Не выходя за рамки **C&C**-направления, она, тем не менее, привнесла в жанр нечто новое. Например, продвинутый интерфейс, нашедший подражателей.

Теперь же пришел черед ответить самой *Beam Software.* Ответить у нее есть чем: во второй части появятся три абсолютно новых ландшафта, исполненных в превосходном SVGA (мрачный постапокалиптический городской пейзаж, пустыня и высокогорный ландшафт). Отличительной чертой всех арен будет их интерактивность: любой мост, к примеру, можно будет взорвать.

Каждая из враждующих сторон снабжена авторами более чем полусотней всевозможных юнитов, в числе которых появятся амфибии и весьма продвинутые юниты-конструкторы. Что касается интерфейса, то теперь, видно, сама *Beam Software* решила у кого-нибудь что-нибудь перенять. Известно, что будет реализована система передвижения юнитов по контрольным точкам.



Игра будет содержать предположительно около сорока миссий, причем сюжет будет нелинейным: выбор последующей миссии напрямую зависит от качества выполнения предыдущей. Ролики, предваряющие миссии, выполнены с применением технологии «motion capture».

О режиме «multiplayer» известно пока лишь только то, что как минимум будет сетевая поддержка (до восьми игроков).

Outwars

Разработчик	Singletrac
Издатель	Microsoft
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	3D-action



Microsoft продолжает реализовывать себя в качестве игрового издателя. Надо сказать, что с каждой изданной игрой позиции *Microsoft* в этом секторе рынка заметно укрепляются. Но неизвестно, что станет с этими позициями после того, как *Microsoft* опубликует очередной продукт под названием **Outwars**, поскольку на этот раз жадная до денег корпорация покусилась, похоже, на самое святое, что есть в игровом мире – на 3D-action. Если некоторые из предыдущих игр *Microsoft* лишь слегка пересекались с этим жанром (**Riot**, например), то теперешний продукт – чистейший боевичок «от первого лица».



Разрабатывает его компания *Singletrac*, известная сериалами **Jet Moto** и **Twisted Metal** для SPS. Теперь парни решили перейти в «высшую

лигу» и смастерить что-нибудь исключительно для PC, использовав богатейший потенциал Direct3D и новомодных трехмерных акселераторов. Пока еще не ясно, будет ли **Outwars** игрой популярной, но уже сейчас можно с уверенностью сказать, что это будет самый грандиозный трехмерный боевик. Грандиозный – в буквальном смысле: уровни в игре будут чуть ли не с Австралию габаритами. Авторы утверждают, что на такие масштабы их вдохновил не Церетели, и даже не Гейтс, а просто им кажется, что именно масштабности не хватает большинству современных 3D-экшнов. Однако заплутать на просторных уровнях будет проблематично: насколько увеличилась их площадь, настолько и возросло количество врагов, всегда готовых подсказать дорогу.

Действовать ваш космический пехотинец (выбрать можно и космическую пехотинку) будет не один, а совместно с группой товарищей – таких же звездных прапорщиков, как и он сам. Этот подход, надо заметить, открывает доселе неизведанные перспективы: термин «круговая оборона» будет отныне не пустым звуком, а вполне конкретным военным маневром. Соратники будут не только помогать друг другу обороняться, но и смогут поделиться по радио самым сокровенным, что у них накипело в пылу ожесточенной перестрелки. У *игромана* будет возможность переключаться на любой персонаж группы.

Сюжет будет, как водится, нелинейным: никогда не ясно, что за миссия ждет впереди. Также анонсируется, что каждый управляемый компьютером юнит будет действовать «по обстоятельствам», причем для каждого «обстоятельства» у него заготовлено какое-то свое телодвижение, строго соответствующее заложенной авторами игры инструкции. Это позволит врагу моментально менять линию поведения в зависимости от ваших действий. Не облегчит задачу *игромана* и тот факт, что всякий компьютерный враг будет держать в уме карту района боевых действий, включая каждый пенек и холмик.

Приятно, что большинство миссий не сводится к поголовному истреблению живности на уровне. Будет конвой, охрана или захват кого-либо, «снятие» охраны с применением снайперских винтовок и т. п.

Режим «multiplayer» представлен несколькими режимами: «cooperative», «deathmatch», «укради флажок». Также (по примеру **Myth**) будет несколько специально выдуманных для **Outwars** развлечений с красноречивыми названиями – «Team War» (командная война), «Assassin» (наемник) и, венец авторской фантазии, «Smear the Cyborg» (размажь терминатора).

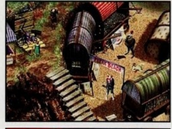
Стоит отметить великолепное интерактивное музыкальное сопровождение.

Sanitarium

Разработчик	Dreamforge
Издатель	ASC Games
Выход	май 1998 г.
Жанр	adventure

Есть подозрения, что в США не все в порядке со здравоохранением. Новая игра от **Dreamforge** (создатель *Chronomaster* и *WarWind*) повествует о типичном американском санатории. Так вот, оказывается, типичный американский «Sanitarium» – это как у нас психиатрическая лечебница. А следовательно, игра должна получиться очень веселой. Кто, как не психи, привносит в наш скучный мир разнообразие?

Главный герой каким-то непостижимым образом попал в палату этого самого санатория. Вы, ясное дело, выступаете в роли потерявшего память персонажа, которую и должны ему вернуть. Для этого как минимум нужно «убыть» из санатория, после чего вас ожидает множество интересных приключений.





В игре будет девять полноценных эпизодов, включающих кучу доступных для исследования территорий, и около сотни полностью трехмерных персонажей. Интуитивный интерфейс порадует своей простотой. Любопытное нововведение состоит в том, что перемещение персонажа можно задавать в виде траектории, которая будет отображаться на экране.

Trespasser: Jurassic Park

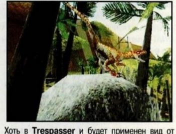
Разработчик	Dreamworks
Издатель	Microsoft
Выход	март 1998 г.
Жанр	трехмерный боевик с элементами квеста



Из названия игры ясно, что здесь не обошлось без Стивена Спилберга. Созданная сравнительно недавно при его участии компания *Dreamworks* уже успела отметиться на игровом рынке – один пластилиновый **Neverhood** чего стоит. Но, по всей видимости, г-н Спилберг создавал компанию не для того, чтобы делать игры про пластилиновых человечков, а затем, чтобы в спокойной обстановке сваять что-нибудь про своих любимых динозавров. Так и получилось – вот уже второй год *Dreamworks* трудится над игрой **Trespasser**, отдаленно напоминающей фильм «Парк Юрского периода».

Летел самолет, а потом вдруг упал. Поскольку Спилберг стоял за спиной у сценариста, самолет упал на остров, полный ископаемых животных габаритами со статую Свободы. Выжила одна женщина. Она очень хочет покинуть остров, в чем вам и предстоит ей помочь.

Игра сильно напоминает очень известную дилогию фирмы *Silmarils*, первая часть которой называлась **Robinson Requiem**, а вторая – **Deus**. Как и в произведениях *Silmarils*, в **Trespasser** можно будет «общаться» с окружающей средой, иными словами – она интерактивна. Ветки у деревьев можно ломать, в воде – купаться, по газонам – ходить. Действие будет разворачиваться на свежем воздухе: под сенью деревьев, в полях и заливных лугах. Интерактивность окружающей среды достигается за счет использования так называемой pre-rendered графики. Все пейзажи будут генерироваться буквально «на лету», что и позволит вносить в них мгновенные изменения.



Хоть в **Trespasser** и будет применен вид от первого лица, назвать игру полноценным боевиком нельзя – во-первых, этого не позволяет сделать арсенал, находящийся в распоряжении главной героини, точнее – отсутствие арсенала: никаких винтовок, дробовичков, пулеметов и плазменных ружей не предусмотренно. Во-вторых, в игре весьма интересный AI, не позволяющий отнести **Trespasser** к разряду 3D-action в привычном понимании этого термина. Дело в том, что динозавры могут испытывать огромное количество эмоций, и даже их комбинации. Они могут, например, испугаться или впасть в ярость. В первом случае они попытаются спастись бегством, во втором – могут забыть о предосторожности и угодить в поставленную вами ловушку.

Лишним доказательством нетрадиционности новой игры служит отсутствие режима «multiplayer» и ориентация на software-акселерацию. Впрочем, поддерживать популярные трехмерные акселераторы **Trespasser** по-видимому, также будет.

SWAT 2

Разработчик	Sierra
Издатель	Cendant Software
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	смесь боевика, RPG и стратегии

В своей очередной «полицейской» игре *Sierra* все дальше сворачивает от первоисточника, который, напомним, носил гордое имя **Police Quest**. Последняя на данный момент серия **Police Quest: SWAT** является квестом лишь формально, а уж отношения ко всему «полицейскому» сериалу не имеет никакого.

Во второй части **SWAT** разработчики уже тактично умалчивают о происхождении игры и не лепят в название слово «квест». Насколько первый **SWAT** не был похож на **Police Quest**, настолько **SWAT 2** не похож на первую часть. **Police Quest** был вполне обычным рисованным квестом, **Police Quest: SWAT** представлял собой скорее интерактивное кино (с элементами бандитского произвола на заднем плане), во второй же части **SWAT** видео если и будет, то либо в качестве заставок, либо как второстепенное дополнение к основной игре.



Все эти творческие поиски коллектива разработчиков малопонятны. Однако отвлечемся от жанровых перевоплощений.

SWAT 2 напоминает игры типа **Syndicate**, батальную часть **X-COM**'а, **Jagged Alliance** и проч. Как и в **Jagged Alliance**, вы можете сформировать собственную команду, а потом вооружить ее. У каждого потенциального члена вашей бригады есть послужной список, опыт борьбы с чем-либо, досье и прочая статистика. Как и в **Syndicate**, действие будет происходить в реальном времени на фоне обычных улиц, банков, аэропортов и т. п. (ваш отряд ведь антитеррористический, а террористы обычно захватывают самолеты и банки).



В игре предусмотрено около пятнадцати миссий за полицию (обезвредить, провести переговоры, уничтожить или захватить террориста) и примерно столько же – за террористов (можно закладывать бомбы, тыкать пистолетом в лица прохожих, надевать на лицо лыжную шапочку). Причем все ситуации взяты из реальной жизни: игра разрабатывалась в тесном сотрудничестве с экс-шишкой какой-то полицейской организации.



Помимо собственных сил, вы можете рассчитывать на различные смежные полицейские службы: CNT (Crisis Negotiation Team), снайперов, экспертов по взрывам, обученных собак (K-9), специальные вертолеты и танки. В вашем распоряжении богатейший арсенал всего стрелкового оружия, а также других видов: начиная от гранат со слезоточивым газом и заканчивая банальной «М-16».

Помимо одиночных миссий, в **SWAT 2** будет режим «multiplayer». Можно будет играть по модему, через сеть или Интернет (до восьми человек). *Игроманов* порадует великолепная графика – сотни точно смоделированных трехмерных объектов и очень аккуратно прорисованный фон.

Warbreeds

Разработчик	Red Orb
Издатель	Red Orb
Выход	март 1998 г.
Жанр	стратегия в реальном времени



Warbreeds – довольно необычная стратегия, изготовлением которой занимается одно из подразделений компании *Broderbund – Red Orb*. Игра сильно отличается от прочих реал-тайм-стратегий хотя бы тем, что в ней нет фиксированных юнитов (юниты можно создавать прямо во время игры, и все их параметры игрок волен задавать самостоятельно). Это интересное свойство игры напрямую связано с сюжетом. Речь идет о борьбе четырех чужеземных рас, причем борьба ведется с применением абсолютно всех средств, включая генную инженерию. Именно благодаря генной инженерии у вас есть возможность вмешиваться в судьбу своего подчиненного еще до его рождения с тем, чтобы «оснастить» юнит необходимыми характеристиками. Такой подход тем более приятен, если учесть, что своим собственным солдатам можно будет «прививать» гены вражеских юнитов, для чего необходимо лишь взять с вражеского трупа образцы ткани. Смешивать гены можно в различных пропорциях, и каждый раз будет получаться существо, обладающее новыми параметрами. Таким образом, игра предоставляет в распоряжение стратегов уникальный инструментарий по созданию живой силы.



Во всем остальном **Warbreeds** – типичный образец стратегии в реальном времени. Для игры с компьютером можно выбрать одну из четырех рас; в кампанию для каждой расы входит порядка полутора десятков миссий. Для коллективной игры (до восьми человек) подойдут LAN или Интернет.

Третий Рим

Разработчик	«Перун»
Издатель	«Дока»
Выход	март 1998 г.
Жанр	исторически верная стратегия в реальном времени



История развития российской игровой мысли во многом схожа с развитием оной на западе. Только у нас игровая мысль как бы в миниатюре (если не сказать грубее). «У них» за год выходит три-четыре десятка реал-тайм-стратегий, а Россия отвечает максимум двумя-тремя. Впрочем, хорошо, что хоть двумя-тремя отвечает.

На весну запланирован выход очередного такого «ответа» под названием **«Третий Рим»**. Речь в ней идет о событиях давних: на дворе XIII век. Действующих лиц, точнее княжеств, в игре несколько – Новгородское княжество, Рязанское княжество, Тевтонский орден и Половецкое ханство. Что характерно, представители двух последних нагло приперлись на нашу территорию и чего-то хотят. Как известно из курса истории, в те времена князья были непатриотичны, каждый за себя. Феодальная раздробленность, одним словом. А из курса физики *игроманам* известно про веник, который тяжело сломать целиком, а по прутику – проще некуда. Вот так и тут. Всякие ханства и ордена лезут к нам и хотят сломать хребет зарождающейся советской Родине.





Играть можно за любое княжество, орден или ханство. Битвы в игре оформлены в самом настоящем реальном времени, правда, несколько мелковато. Строить на своем приусадебном хо-

зяйстве можно кузницу, конюшню, дворец, баньку даже. Не обойдены вниманием и всевозможные оборонительные сооружения типа каменных стен и башен.

В вашу компетенцию входит комплектация новобранцами своих военных дружин, исполнение бюджета, а также... суд. Сей термин можно толковать в любую нужную нам сторону («закон – что дышло»). Можно пристрастно заняться сбором налогов, а можно порадовать людям немного денег. В общем, интересное такое судилище.

Графика на достаточно приличном, по российским меркам, уровне. Хороши мультипликационные заставки, неплох звук.

Конечно, это не **WarCraft**, но зато про нашу историю и, главное, на нашем языке.

Сергей Аляев, клуб «Game Galaxy»

M.A.X. 2

Разработчик Interplay
Издатель Interplay
Выход апрель 1998 г.
Жанр сильно механизированная стратегия в реальном времени



Да, не дают покоя создателям стратегических игр лавры компании *Cavedog*, создавшей хит осени 1997 г. – игру **Total Annihilation**. Трехмерные текстурированные ландшафты, объемные юниты, пиротехнические эффекты и реалистичные взрывы стали предметом зависти многих.

Первой на популярные нововведения отреагировала фирма *Interplay*, выпустив первую альфа-версию продолжения своего хита **M.A.X.** (**Mechanized Assault and eXploration**) – **M.A.X. 2**. Не дотянув до уровня **Total Annihilation** и не создав полностью трехмерных юнитов (в **M.A.X. 2** по-прежнему используются 2D-спрайты, но очень хорошо отрендеренные и потому смахивающие на 3D), *Interplay* тем не менее на славу поработала над картами.

Мало того, что ландшафт полностью трехмерен; мало того, что текстуры настолько реалистичны, что карты напоминают аэрофотосъемку или фотографии со спутника, а морские глубины призывно плещут волнами – так *Interplay* еще внедрила систему «parallax scrolling»: при перемещении по карте проплывающие под вами вершины двигаются быстрее, чем более отдаленные низины. Присутствует в игре и хорошо знакомая вам по **Total Annihilation** линия видимости (нечто вроде «тумана войны» из **WarCraft 2**).

В распространенной альфа-версии имелось лишь несколько юнитов землян. Юниты чужих, а также воздушные и морские боевые единицы, отсутствуют. Но в окончательной версии будет насчитываться около полусотни видов войск и сооружений для каждой из противоборствующих сторон.

Но главное нововведение – создатели добавили к режиму походовых и одновременных действий режим реального времени. Это ставит разработку на один уровень и с лучшими стратегиями-думалками от *Avalon Hill* и *SSI*, и с динамичными стратегическими играми от *Westwood*, *Blizzard* и *Cavedog*.

LLV, компьютерный клуб «Game Galaxy»

Max Payne

Разработчик Remedy
Выход вторая половина 1998 г.
Жанр action-adventure
Системные требования обязателен трехмерный акселератор



Нью-йоркский полицейский Макс Пейн занимается расследованием деятельности торговцев наркотиками. Благодаря выдающимся детективным способностям Максу удается внедриться в ряды преступников.

Постепенно Пейн осознает масштабы происходящего. Он понимает, что нью-йоркская полиция гораздо глубже пронизана коррупцией, чем это показывают в вечерних телефильмах. Кровавые нити преступления тянутся наверх, к самым высоким этажам власти города Большого Яблока. И Пейн начинает потихоньку распутывать эти нити.



Однако тут детективные таланты подводят вашего героя. Его шеф был убит, и обвинили в этом именно Пейна. Немного потосковав над банкой пива, герой понял, что остается только один путь: бежать от правосудия и, прокладывая себе дорогу пистолетом, самому разоблачить преступников.

Игра не станет ни квестом, ни стрелялкой, а объединит вместе два этих жанра. Это позволит вам и вволю пострелять во все, что движется, и вдосталь поговорить со всеми, кто еще не утратил к этому способности. Обещана великолепная графика. Закупайте трехмерные акселераторы и млейте в ожидании игры.

Если, конечно, она будет такой, как обещают...

Денис Чекалов

Восьмое путешествие Синдбада: Проклятие Карамогула

Разработчик Ivory Intellect
Издатели «Азия» и «Мультимедия Сервис»
Выход апрель 1998 г.
Жанр квест



Фирмы *«Азия»* (**«Су-27 Фланкер»**) и *«Мультимедия Сервис»* (**«Просто Мышки»**) объявили о завершении работ над их первым игровым проектом – квестом в стиле знаменитых сиерровских серий **Ink Quest** и **Quest for Glories**.

Особого внимания заслуживает графика игры. Ручная анимация в диснеевском стиле потребовала кропотливой работы десятков опытнейших художников-мультипликаторов. В трехмерной графике созданы предметы, которые вам предстоит собрать по ходу игры (их более сорока).

Внимание *игромана* привлекут 60 игровых экранов (многие из которых панорамны) и более 30 персонажей.





Отдельного разговора заслуживает звуковое оформление. Тридцать два независимых звуковых канала позволили воспроизвести в качественном стереозвуке не только оригинальную музыку и речь персонажей, но и специальные звуковые эффекты, которыми сопровождается каждый игровой экран.

Впервые в классическом по стилю квесте введены два уровня сложности.

Между издателями и разработчиком достигнуто соглашение о совместном издании и других игровых проектов.

AGE OF EMPIRES



Разработчик	Ensemble Studios
Издатель	Microsoft
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	стратегия в реальном времени
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная система – Windows 95.
Процессор – Pentium 60 (рекомендуется 100).
Оперативная память – 8 Мб (рекомендуется 16).
Видеоплата – 1 Мб.
Привод CD-ROM – двухскоростной (рекомендуется четырехскоростной).

Надо признать, что известие о создании стратегической игры корпорацией *Microsoft* вызвало у *игроманов* некоторое недоверие. Мало кто ожидал от компании, до этого практически не занимавшейся играми, что она добьется такого успеха.

Age of Empires представляет собой некую смесь динамичных боевых действий **WarCraft**'а и глобальности **Civilization**. Одним из основных достоинств игры является то, что авторам удалось создать действительно целостный мир, в котором уживаются быстроразвивающиеся сражения, строительство государства и научное развитие. Игра получилась очень захватывающей и интересной. Разнообразие строений и персонажей, огромное (для real-time'а) количество технологий, специфические особенности каждой расы и приличное количество различных возможностей позволили **Age of Empires** достигнуть весьма завидной популярности.



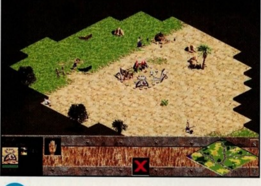
С точки зрения графики, игра достаточно хороша и представляет собой улучшенный вариант **WarCraft II** и **KKnD**. Действие происходит на псевдотрехмерной карте, объемность которой сводится к изменению характеристик и скорости передвижения героев по разным видам местности. Все персонажи и объекты спрайтовые, правда, достаточно четко и детально прорисованные и выполненные в высоком разрешении. В принципе, графика смотрится очень даже неплохо, хотя до уровня **Myth**'а и **Total Annihilation** все же не дотягивает. Музыкальное и звуковое сопровождение неплохое, хотя местами несколько однообразное. К достоинствам игры также можно отнести удобное управление и интерфейс, достаточно грамотный AI, неплохо реализованную игровую концепцию.



Безусловно, игра удалась и заслуживает внимания не только любителей стратегий в реальном времени, но и всех *игроманов*. Несмотря на некоторую однообразность и немного устаревшую графику, можно смело сказать, что **Age of Empires** – настоящий хит.

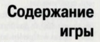
Режимы игры

Вы можете выбрать один из нескольких режимов игры: случайная карта, кампания, смертельная схватка, один из готовых сценариев.



Определитесь также с наиболее подходящим для вас народом (если такой выбор, конечно, существует).

Когда играть против компьютера вам надоест, воспользуйтесь многопользовательским режимом. Поддерживаются сетевые протоколы IPX и TCP/IP, нуль-модемное и обыкновенное терминальное соединение по модему.



Содержание игры

Игровой процесс – это не просто длительное накопление и совершенствование боевых юнитов (предназначенных, в конечном счете, для решающей атаки), но и поэтапное развитие вашего народа, как и в любой «глобальной» стратегии типа **Civilization**.

И в одиночной игре с одним или несколькими виртуальными противниками, и в многопользовательском режиме для нескольких игроков вы можете сами выбрать себе нацию, которую собираетесь провести через века, начиная с самых глубин каменного века и заканчивая веком железным.

Если же вы решили пройти по очереди все четыре кампании, предлагаемые в игре, то каждой будет соответствовать свой народ, которым придется управлять на протяжении двенадцати этапов. У каждой из наций – свои достоинства и недостатки.

Первая из четырех кампаний – как бы вводная. Она позволяет *игроману* освоиться с многочисленными юнитами и технологиями. Любопытно, что при таком обилии видов боевых единиц

численность вашего народа весьма ограничена. Вы не можете нанять более пятидесяти персонажей (причем, за последних считаются даже обыкновенные крестьяне). Так что задавить противника числом не получится.

Однако далеко не всегда вам придется обращать в руины селения противника. Конечная цель может быть совсем иной. Для ее достижения бывает полезно применять не только силу, но и дипломатию. Вы можете заключать военные и торговые союзы, совместно делать географические открытия и обмениваться ресурсами. Причем никто не мешает вам вероломно расторгнуть заключенный договор, как только вы решите, что больше не нуждаетесь в нем.

Этапы развития вашей цивилизации соответствуют вехам становления реального человечества. Это каменный век, век земледелия, бронзовый и железный века. На каждом этапе возможны определенные исследования, повышающие характеристики юнитов и дающие возможность возведения новых построек.

Управление

Управление стандартно для стратегий в реальном времени и осуществляется мышью. Можно отметить один персонаж или, удерживая клавишу мышки, выделить несколько. Все основные действия проводятся либо непосредственно на игровом экране, либо на панели внизу. В первом случае вы просто указываете курсором на то место, куда хотите отправить ваш персонаж. Так, например, если вы выберете крестьянина и щелкните мышью на дереве, то он срубит его, если воину указать цель, то он будет атаковать ее и т. п. Но большинство специальных действий (такие, как строительство и исследование) осуществляется путем выбора соответствующей пиктограммы на интерфейсной панели. Так, чтобы построить дом, достаточно отметить крестьянина и в меню строительства выбрать то, что вы хотите соорудить. Все исследования и модернизация производятся в соответствующих зданиях аналогичным способом.

Как начать игру

Вначале отметьте пару крестьян и отправьте их на поиск пищи. Можно заняться собирательством, охотой или рыболовством (если рыба недалеко от берега). Как только накопите достаточное количество ресурсов, создавайте еще одного крестьянина и отправляйте его туда же, куда и первых.

Только когда добычей пищи будет занято не менее пяти человек и постоянный приток ее будет достаточно большим, начните привлекать крестьян и на другие работы.

Каменный век (Stone Age)

Это первая эра в развитии вашей цивилизации. Вы не можете делать абсолютно никаких усовершенствований, кроме перехода в новую эру. Да и набор возможных построек весьма ограничен.



В первую очередь создайте несколько домов, амбар (Granary) и хранилище (Storage Pit). Последние две постройки старайтесь возводить как можно ближе к тем местам, где рабочие занимаются добычей пищи и рубкой леса соответственно. Не скупитесь на дополнительную постройку этих сооружений, когда первоначальные места добычи пищи или дерева выработаны, а новые находятся достаточно далеко.

Затем, построив док и казармы, начните собирать армию. Сперва не для нападения, а лишь для обороны. В это время, возможно, имеет смысл перебросить некоторое количество селян с добычи пищи на рубку леса, для постройки мощного флота.

Век земледелия (Tool Age)

Ключевая эра в развитии вашего народа. На этом историческом этапе впервые появляется возможность каких-либо усовершенствований ваших построек и юнитов. Для перехода в эту эру необходимы хотя бы две постройки каменного века и 500 ед. пищи.

Проведите минимальные начальные усовершенствования в вашей армии. Ограничьтесь модернизацией воина с дубиной в воина с топором. Если же имеется небольшой избыток средств, то проведите исследование кожаной брони пехотинцев и лучников.

Постепенно начинайте отказываться от естественных ресурсов пищи, переходя на постройку и разработку ферм. Но не стоит это делать резко, а то уровень вашей экономики может серьезно упасть. Делайте это постепенно, «довырабатывая» плодоносящие кусты или убитых животных.

Фермы стройте в глубине базы, оставляя между ними достаточно много места для прохода крестьян, иначе последние будут долго путаться и создавать пробки в прямо в центре вашего поселения. В связи с этим начните постепенно расширять свои владения.

Постарайтесь как можно быстрее провести первые модернизации, связанные с вашим внутренним хозяйством. В хранилище исследуйте работу с инструментами, а после постройки рынка исследуйте приручение и работу с деревом. С остальными исследованиями стоит подождать до тех пор, пока в них не появится необходимость. Например, не стоит совершенствовать добычу золота, если вы еще не нашли золотого месторождения и этот металл не требуется ни на что расходовать.

После повышения производительности труда ваших селян, прежде чем переходить в следующий век, накопите небольшой запас продуктов. Если вы истратите все силы только для того, чтобы сменить эпоху, то, оставшись на какое-то время без средств, можете серьезно подорвать свою экономику после отражения даже небольшой атаки противника.



Доступные усовершенствования

Амбар

Постройка малой стены (Small Wall). Прочность – 200 ед. Стоимость – 50 ед. пищи.

Постройка часовой башни (Watch Tower). Прочность – 100 ед., вооружение – стрелы. Стоимость – 50 ед. пищи.

Хранилище

Изобретение инструментов (Toolworking). Повышает силу удара в рукопашном бою на две единицы. Стоимость – 100 ед. пищи.

Создание кожаной брони для пехотинцев (Leather Armor for Infantry). Повышает защиту всех пехотинцев, включая профессиональные войска, на две единицы. Стоимость – 75 ед. пищи.

Создание кожаной брони для лучников (Leather Armor for Archers). Повышает защиту всех стреляющих войск на две единицы, включая конных лучников (Horse Archer) и лучников на слонах (Elephant Archer). Стоимость – 100 ед. пищи.

Создание кожаной брони для кавалерии (Leather Armor for Cavalry). Повышает защиту всех конных юнитов, а также боевого слона (War Elephant) на две единицы. Стоимость – 120 ед. пищи.

Рынок (Market)

Вы сможете полностью отказаться от охоты и собирательства, начав создавать фермы (Farm), постройка которых становится возможной после создания рынка. И, как следствие этого, появляется возможность ряда усовершенствований.

Улучшение работы с деревом (Woodworking). Повышает на единицу расстояние полета снарядов, камней и стрел и на две – производительность труда при рубке леса. Стоимость – 120 ед. пищи и 75 ед. дерева.

Совершенствование добычи камня (Stone Mining). Повышает на три единицы производительность труда при добыче камней. Стоимость 100 ед. пищи и 50 ед. дерева.

Совершенствование добычи золота (Gold Mining). Повышает на три единицы производительность труда при добыче золота. Стоимость – 120 ед. пищи и 100 ед. дерева.

Приручение диких животных (Domestication). После этого каждая ферма изначально будет иметь ресурс пищи на 75 ед. больше прежнего. Стоимость – 200 ед. пищи и 50 ед. дерева.

Бронзовый век (Bronze Age)

В этой исторической эпохе у вас есть все условия для начала создания мощной армии и флота. В этот же период есть возможность окончательно укрепить внутреннюю экономику и заняться внешней политикой. Для перехода в эту эпоху необходимы хотя бы две постройки века земледелия и 800 ед. пищи.

Доступные усовершенствования

Амбар

Создание средней стены (Medium Wall). Прочность – 300 ед. Стоимость – 180 ед. пищи и 100 камней.

Создание сторожевой башни (Sentry Tower). Прочность – 150 ед., больший радиус поражения, чем у часовой башни, вооружение – стрелы. Стоимость – 120 ед. пищи и 50 камней.

Хранилище

Работа с металлами (Metalworking). Повышает силу удара в рукопашном бою еще на две единицы. Стоимость – 200 ед. пищи и 120 ед. золота.

Создание металлической брони для пехотинцев (Scale Armor for Infantry). Повышает защиту всех пехотинцев, включая профессиональные войска, еще на две единицы. Стоимость – 100 ед. пищи и 50 ед. золота.

Создание металлической брони для лучников (Scale Armor for Archers). Повышает защиту всех стреляющих войск еще на две единицы, включая конных лучников и лучников на слонах. Стоимость – 150 ед. пищи и 50 ед. золота.

Создание металлической брони для кавалерии (Scale Armor for Cavalry). Повышает защиту всех конных юнитов, а также боевого слона еще на две единицы. Стоимость – 150 ед. пищи и 50 ед. золота.

Изобретение бронзового щита (Bronze Shield). Повышает на единицу защиту пехотинцев от баллист (Ballista), хелеполиса (Helepolis) и другого оружия, включая стрелы. Стоимость – 150 ед. пищи и 180 ед. золота.

Рынок

Создание ремесел (Artisanship). Повышает на единицу расстояние полета снарядов, камней и стрел и на две – производительность труда при рубке леса. Стоимость – 170 ед. пищи и 150 ед. дерева.

Изобретение плуга (Plow). Каждая ферма после этого имеет изначальный ресурс, превосходящий прежний еще на 75 ед. Стоимость – 250 ед. пищи и 75 ед. дерева.

Изобретение колеса (Wheel). После этого все рабочие в вашем поселении станут двигаться на 30 % быстрее. Изобретение колеса необходимо также для


Центр города

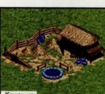

Дом


Казармы


Рынок


Амбар







найма колесниц (Chariot) и лучников на колесницах (Chariot Archer). Стоимость – 175 ед. пищи и 75 ед. дерева.

Правительственный центр (Government Center)

В этом веке впервые становится возможной постройка Правительственного центра и проведение трех основных усовершенствований.

Возникновение знати (Nobility). Увеличивает здоровье у всех конных юнитов, лучников на колесницах и качество самих колесниц. Стоимость – 175 ед. пищи и 120 ед. золота.

Возникновение письменности (Writing). После этого становятся возможными совместные исследования с вашими союзниками. Стоимость – 200 ед. пищи и 75 ед. золота.

Развитие архитектуры (Architecture). Уменьшает время строительства на 33 % и повышает прочность построек на 25 % . Стоимость – 150 ед. пищи и 175 ед. дерева.

Еще одна новая постройка в этом веке – это храм.

Храм (Temple)

Открытие астрологии (Astrology). Повышает эффективность обращения вражеских юнитов на вашу сторону на 30 %. Стоимость – 150 ед. золота.

Открытие мистицизма (Mysticism). Здоровье священника (Priest) удваивается. Стоимость – 120 ед. золота.

Возникновение политеизма (Polytheism). Скорость передвижения священника увеличивается на 40 %. Стоимость – 120 ед. золота.

Железный век (Iron Age)

Финальный этап в развитии вашего народа. Вся накопленная ранее армия теперь может достигнуть вершины своего развития после проведения последних исследований и модернизаций. Для перехода в эту эру необходимо иметь хотя бы две постройки бронзового века, 1.000 ед. пищи и 800 ед. золота.

Доступные усовершенствования

Амбар

Создание фортификационных сооружений (Fortification). Прочность – 400 ед. Стоимость – 300 ед. пищи и 175 камней.

Постройка охранной башни (Guard Tower). Прочность – 200 ед., больший радиус поражения, чем у сторожевой башни. Вооружение – стрелы. Стоимость – 300 ед. пищи и 100 камней.

Постройка башни с баллистой (Ballista Tower). Имеет в два раза меньшую скорострельность, чем охранная башня, но гораздо большую разрушительную силу. Использует баллисту. Стоимость – 1.800 ед. пищи и 175 камней.

Хранилище

Развитие металлургии (Metallurgy). Повышает силу удара в рукопашном бою еще на три единицы и дает возможность совершенствования тяжелой кавалерии (Heavy Cavalry) до катафракта (Cataphract). Стоимость – 300 ед. пищи и 180 золота.

Создание кольчуги для пехотинцев (Chain Mail for Infantry). Повышает защиту всех пехотинцев, включая профессиональные войска, еще на две единицы. Стоимость – 125 ед. пищи и 100 ед. золота.

Кольчуга для лучников (Chain Mail for Archers). Повышает защиту всех стреляющих войск еще на две единицы, включая конных лучников и лучников на слонах. Стоимость – 150 ед. пищи и 100 ед. золота.

Кольчуга для кавалерии (Chain Mail for Cavalry). Повышает защиту всех конных юнитов (а также боевого слона) еще на две единицы. Стоимость – 175 ед. пищи и 100 ед. золота.

Изобретение железного щита (Iron Shield). Увеличивает еще на единицу защиту пехотинцев от баллист, хеле-

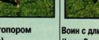
Юниты

Рабочий (Builder)
Выполняет всю черную работу в вашем поселении. Может строить и ремонтировать дома, рубить лес, добывать камни или золото, собирать ягоды, возделывать пашни на ферме и охотиться. Помимо этого, способен чинить приставшие к берегу корабли. Рабочий умеет даже обороняться, правда, не очень эффективно. Для найма необходимо 50 ед. пищи.



Воин с дубиной (Clubman)
Самый простой из боевых юнитов. В качестве вооружения имеет дубинку с острыми шипами и эффективен только в ближнем бою. В дальнейшем, после усовершенствования, превращается в воина с топором. Для найма необходимо 50 ед. пищи.





Воин с топором (Axeman)
Усовершенствованный и конечный вариант воина с дубиной. Дешевая и незатейливая военная сила.

Вооружение – топор; эффективен только в ближнем бою. Для найма необходимо 50 ед. пищи.

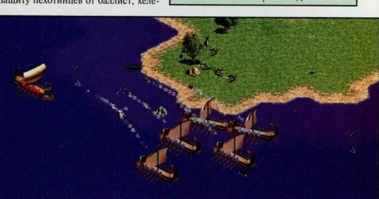


Воин с коротким мечом (Short Swordsman)
Достаточно сильный пехотинец, хотя и довольно легко уязвимый. Может наниматься в тех же самых казармах после проведения в них соответствующего усовершенствования. Вооружение – короткий меч. Для найма необходимо 35 ед. пищи и 15 ед. золота.

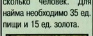
Воин с широким мечом (Broad Swordsman)
Усовершенствованный воин с коротким мечом. В качестве защиты, помимо брони, появляется щит. Очень эффективен для прикрытия уязвимых в ближнем бою катапульт и священников. Для найма необходимо 35 ед. пищи и 15 ед. золота.



Воин с длинным мечом (Long Swordsman)
Улучшенный вариант воина с широким мечом. По-прежнему эффективен только группами по не-



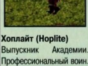
сколько человек. Для найма необходимо 35 ед. пищи и 15 ед. золота.





Легионер (Legion)
Конечный вариант меченосца. Практически незаменим при обороне базы и для прикрытия других юнитов. Для найма необходимо 35 ед. и 15 ед. золота.

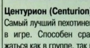




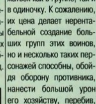
Хоплайт (Hoplite)
Выпускник Академии. Профессиональный воин. Передвигается медленно, но зато очень живуч в схватке. Хотя и дорогой, но очень опасный для противника пехотинец. Вооружение – копье. Для найма необходимо 60 ед. пищи и 40 ед. золота.



Фаланга (Phalanx)
Несколько улучшенная версия хоплайта. Такие воины, если не принимать во внимание их дороговизну, могут совершать небольшие диверсии в тылу врага, и в случае чего смогут дождаться подкрепления. Для найма необходимо 60 ед. пищи и 40 ед. золота.



Центурион (Centurion)
Самый лучший пехотинец в игре. Способен сражаться как в группе, так и в одиночку. К сожалению, их цена делает нерентабельной создание больших групп этих воинов, но и несколько таких персонажей способны, обойдя оборону противника, нанести большой урон его хозяйству, перебив, например, всех рабочих. Для найма необходимо 60 ед. пищи и 40 ед. золота.





Лучник (Bowman)
Самый простой из всех стреляющих воинов. Сам по себе не совершенствуется никак. Очень эффективен для найма в ранних эпохах, годится как для обороны, так и для нападения. Вооружение: лук и стрелы. Для создания необходимо 40 ед. пищи и 20 ед. древесины.



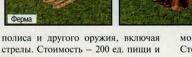


Меткий лучник (Improved Bowman)
Нанимается там же, где и обыкновенные лучники –


Ферма


Башня


Стрельбище



полиса и другого оружия, включая стрелы. Стоимость – 200 ед. пищи и 320 ед. золота.

Рынок

Повышение мастерства (Craftsmanship). Повышает на единицу расстояние метания снарядов, камней и стрел и на две – производительность труда при рубке леса. Это исследование необходимо для совершенствования баллисты до хелеполиса. Стоимость – 240 ед. пищи и 200 ед. дерева.

Использование орошения (Irrigation). Каждая ферма после этого получает к изначальному ресурсу еще 75 ед. Стоимость – 300 ед. пищи и 100 ед. дерева.

Изобретение денег (Coinage). Производительность труда при добыче золота увеличивается на 20 % и появляется возможность платить дань другим народам. Стоимость – 200 ед. пищи и 100 ед. золота.

Разработка осады (Siegecraft). Повышает производительность труда по добыче камня на три единицы, а рабочие теперь могут уничтожать вражеские стены и башни. Стоимость – 190 ед. пищи.

Правительственный центр

Появление аристократии (Aristocracy). Выпускники Академии (Academy) передвигаются на 25 % быстрее. Стоимость – 175 ед. пищи и 150 ед. золота.

Баллистические исследования (Ballistics). Повышают точность при стрельбе из катапульт (Catapulta) и баллист у всех, кто использует это оружие. После этого становится возможным создание башен-баллист. Стоимость – 200 ед. пищи и 50 ед. золота.

Алхимические исследования (Alchemy). Прибавляют на единицу силу у баллисты и хелеполиса. Стоимость – 250 ед. пищи и 200 ед. золота.

Инженерные исследования (Engineering). Повышают на две единицы дальность стрельбы у осадного оружия. Стоимость – 200 ед. пищи и 100 ед. дерева.

Храм

Исследование загробной жизни (Afterlife). Увеличивает на три единицы расстояние, на котором священник может обращать врагов на свою сторону. Стоимость – 275 ед. золота.

Создание монотеизма (Monotheism). Позволяет обращать не только врагов, но и их дома на свою сторону. Стоимость – 350 ед. золота.

Исследование фанатизма (Fanaticism). Священник восстанавливает свою магическую силу на 50 % быстрее. Стоимость –150 ед. золота.

Джихад (Jihad) увеличивает силу и скорость простых рабочих. Стоимость – 120 ед. золота.

Постройки

Центр города (Town Center)

Основная часть вашего поселения, где нанимаются рабочие и производятся переходы из эпохи в эпоху. Возможно строительство дополнительных центров для упрощения добычи чего-либо на островах или в отдалении от основного города. Для постройки необходимо 200 ед. древесины.

Дом (House)

Дом, где «живут» все нанятые вами юниты: крестьяне, воины, боевые слоны, катапульты, баллисты и даже корабли. В одном здании может находиться до восьми персонажей. При недостаточном количестве этих домов вы не сможете создать больше ни одного юнита. Для постройки необходимо 30 ед. древесины.

Казармы (Barraks)

Здесь вы можете нанимать воинов для ближнего боя, а также проводить связанные с ними усовершенствования. Создавать самых простейших пехотинцев можно в любом веке и любым на-




Храм


Правительственный центр


Руины

родом. Для постройки необходимо 125 ед. древесины.

Хранилище

Служит для хранения пищи, и здесь же производятся дополнительные усовершенствования, связанные с боевыми юнитами. При наличии хранилища рабочие носят пищу в него, а не в центр города.

Для постройки необходимо 120 ед. древесины.

Амбар

Служит для хранения древесины, камней и золота. Здесь же производятся усовершенствования, связанные с вашими охранными сооружениями, такими как стены (Wall) и сторожевые башни. При отсутствии амбара все носится рабочими в центр города. Для постройки необходимо 120 ед. древесины.

Док (Dock)

Единственная постройка, сооружаемая на воде. Док необходим для создания боевых кораблей, транспортных, рыболовецких и торговых судов. Здесь же возможно их совершенствование. Для создания необходимо 100 ед. древесины

Рынок

Существование этого здания дает возможность возводить фермы, а также совершенствовать навыки как обыкновенных рабочих, так и лучников. Для постройки необходимо 150 ед. древесины.

Стрельбище (Archery Range)

Здание, аналогичное казармам, только здесь вы можете нанимать всевозможных лучников, начиная от самых простых и заканчивая передвигающимися на слонах. Здесь же также проводятся усовершенствования, связанные с ними. Для постройки необходимо 150 ед. древесины.

Конюшня (Stable)

Первоначально – здание для вербовки и содержания всадников, но впоследствии здесь же можно сделать колесницу и даже выдрессировать боевого слона. Как и во всех постройках этого типа, здесь возможны основные совершенствования, связанные с этими юнитами. Для постройки необходимо 120 ед. древесины.

Правительственный центр

Здание, позволяющее вам несколько улучшить как внутреннюю, так и внешнюю политику. С его помощью возможны совместные географические открытия с союзниками, дополнительная модернизации как боевых юнитов, так и обыкновенных рабочих, и многое другое. Для постройки необходимо 175 ед. древесины.

Храм

Сооружение, напоминающее по своим функциям монастырь, где обучаются маги и производятся все связанные с этим исследования. Для постройки необходимо 200 ед. древесины.

Мировое чудо (Wonder)

Огромная монументальная постройка, должная символизировать мощь и благосостояние вашего народа. Никакой практической пользы она не приносит, но может служить залогом вашей победы в игре, если вы сумеете сохранить ее в течение 2.000 виртуальных лет (примерно 15 минут реального времени). Или просто повышает ваши очки, для чего можно построить ее в нескольких экземплярах. Если вас, конечно, не смущает непомерно высокая цена, занимаемая площадь и время, затрачиваемое на ее сооружение. Для постройки необходимо 1.000 ед. древесины, 1.000 ед. камней и 1.000 ед. золота.

в лучной мастерской после проведения модернизации. Имеет несколько более высокие характеристики, чем просто лучники. Вооружение: лук и стрелы. Для найма необходимо 40 ед. пищи и 20 ед. золота.



Крутой лучник (Composite Bowman)
Еще более совершенный стреляющий юнит, в которого превращается меткий лучник после модернизации. Очень хорошо держать его на задних рядах под прикрытием пехоты при наступлении. Вооружение: лук и стрелы. Для найма необходимо 40 ед. пищи и 20 ед. золота.



Лучник на колеснице (Chariot Archer)
Создается все в той же мастерской после очередной модернизации. Достаточно дешевые и мобильные лучники с высоким радиусом поражения. Хороши как для небольших и быстрых набегов в тыл врага, так и для снятия обороны противника большой группой.

Вооружение: лук и стрелы. Для найма необходимо 40 ед. пищи и 70 ед. дерева.

Лучник на коне (Horse Archer)
Достаточно быстрый и мобильный воин, нанимаемый вместе со всеми остальными лучниками. В отличие от последних, имеет еще и щит. Лучше всего его использовать так же, как и лучника на колеснице – в диверсионных набегах. Выгоднее это делать смешанными группами, учитывая высокую стоимость этого юнита. Для создания необходимо 50 ед. пищи и 70 ед. золота.



Тяжелый лучник на коне (Heavy Horse Archer)
Самый мощный лучник в игре. Использовать лучше всего так же, как и его менее усовершенствованные версии, но при необходимости он может сражаться и в одиночку как на передовой, так и в тылу врага. Для создания необходимо 50 ед. пищи и 70 ед. золота.







Лучник на слоне (Elephant Archer)
Еще один вид лучника, нанимаемый там же, где и все остальные. Обладает большей защитой и еще большим радиусом поражения. Но, вместе с тем, очень дорог и медленно передвигается. За счет этого имеет смысл создавать не более одного-двух таких юнитов. Вооружение: лук и стрелы. Для найма необходимо 180 ед. пищи и 60 ед. золота.



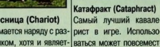
Разведчик (Scout)
Самый простой из кавалерии. Пригоден разве что для разведки, потому как, кроме высокой скорости передвижения, никакими особыми достоинствами не обладает. Не поддается усовершенствованию. Вооружение: короткое копье. Для найма необходимо 100 ед. пищи.



Колесница (Chariot)
Нанимается наряду с разведчиком, хотя и является практически его слегка усовершенствованной моделью. Эффективна только в ближнем бою. Вооружение: длинное копье. Для создания необходимо 40 ед. пищи и 60 ед. древесины.

Кавалерия (Cavalry)
Быстрый и сильный юнит для ближнего боя. Лучше всего применять такого воина для истребления вражеских рабочих, удалившихся от собственного поселения. Для создания необходимо 70 ед. пищи и 80 ед. золота.

Тяжелая кавалерия (Heavy Cavalry)
Более совершенный кавалерист, использующийся не только для быстрого истребления беззащитных крестьян, но и могущий постоять за себя на поле боя. Для найма необходимо 70 ед. пищи и 80 ед. золота.



Катафракт (Cataphract)
Самый лучший кавалерист в игре. Использоваться может повсемест-

Академия

Здание, практически аналогичное казармам, за тем лишь исключением, что здесь можно нанимать и модифицировать более профессиональных и умелых в боевом искусстве юнитов. Для постройки необходимо 200 ед. древесины.

Мастерская осадного оружия (Siege Workshop)

Мастерская, где собирается и совершенствуется тяжелая боевая техника, необходимая для осады укрепленного противника. С помощью производимых здесь катапульт и баллист можно с довольно большого расстояния нанести огромный урон врагу. Для постройки необходимо 200 ед. древесины.

Сторожевая башня (Tower)

В своем изначальном варианте это башни, обороняющиеся только стрелами, но после проведения соответствующих модернизаций начинают стрелять по врагу с применением баллистического оружия и превращаются в хорошо укрепленный оборонительный центр. Для постройки необходимо 150 камней.

Ферма

Небольшая плантация, на которой работает рабочий, сам же ее и строивший. Изначально имеет определенный ресурс пищи, который затем расходуется и ферму нужно строить заново. Можно на этом же самом месте. Для постройки необходимо 75 ед. древесины.

Стена (Wall)

Построив ее по периметру базы, вы сможете на время оградить себя от врагов. Для создания одного сегмента необходимо 5 камней.

Руины (Ruins)

Остатки древних цивилизаций. Владение руинами, также как и постройка Мирового чуда, дает вам очки, а контроль над всеми руинами на карте в течение 2.000 виртуальных лет (примерно 15 мин.) приносит вам победу. Завладеть руинами можно, подведя к ним любого своего юнита, причем контроль над ними можно отнимать у других народов. Количество руин на карте может доходить до пяти.

Ресурсы

Пища

Пища в игре является неким эквивалентом денег. Накопленные запасы расходуются на различные модернизации и создание почти всех персонажей. Только такие юниты как корабли, боевые осадные машины и священники вовсе не требуют еды для своего найма.

Добыча пищи может вестись четырьмя различными способами – это рыболовство, охота, собирательство и земледелие. Первые три являются единственными доступными средствами производства еды на ранних эпохах развития. Четвертый способ становится возможным только после создания рынка, когда появляется возможность строить фермы.

Охотиться можно на газелей, зачастую в больших количествах обитающих возле поселения, львов, крокодилов и слонов. Газели не оказывают никакого сопротивления при атаке, только довольно вяло пытаются скрыться. А вот все остальные могут постоять за собственную жизнь, и их стоит опасаться. Кстати, надо сказать, что в пищу пригодны только те животные, которые были убиты охотниками. Животные, погибшие от рук воинов, бесполезно пропадают.

Собирательство, как и рыбная ловля – более мирное и безопасное занятие, чем охота. Вокруг вашего поселения наверняка растет кустарник, с которого крестьяне могут собирать ягоды. Каждый кустик несет в себе потенциал пищи, равный убитой газели – то есть 150 ед.

Рыбная ловля – очень эффективный способ добычи пищи, доступный с каменного века. Для этого всего лишь надо построить док и рыбацкую лодку. Причем, если рыба находится возле са-


Академия


Мастерская осадного оружия

мого берега, ловить ее может самый обыкновенный рабочий-рыбак с помощью своего копья. Хотя места скопления рыбы на карте постепенно истощаются по мере отлова, обилие этих мест вряд ли заставит вас скоро отказаться от этого способа.

Постройка ферм дает практически неисчерпаемый ресурс пищи до тех пор, пока у вас хватает дерева на их возобновление. На ферме работает обычно тот же рабочий, который занимался ее постройкой. Изначально ферма несет в себе ресурс в 250 ед. пищи, в последующих веках вы можете три раза модернизировать фермы. Модернизации производятся на рынке. После истощения своего ресурса фермы исчезают, и тогда их нужно строить заново.



Дерево

Древесина – это первооснова всего в игре. Ресурс этот невосполняем. Деревья могут быть различных пород, неся в себе от 40 до 75 ед. древесины. Рабочий-дровосек сначала срубает дерево, а затем разрубает его на дрова. Как и в ситуации с фермами, одним стволом могут заниматься сразу несколько человек. Дерево жизненно необходимо для создания кораблей, баллист, катапульт и лучников всех мастей, кроме лучника на слоне. При строительстве флота расходуются солидные запасы древесины, поэтому для быстрого восполнения рекомендуется иметь не менее 5 рабочих-дровосеков.

Золото

Как и дерево, невосполнимый ресурс. Залежи золота выглядят как камни с желтыми вкраплениями, разбросанные небольшими группами. В каждой из них обычно находится от 300 до 400 ед. золота. Весь рудник обычно содержит от 3.000 до 5.000 ед. Несмотря на кажущиеся обилие, это не так много. Профессиональные боевые юниты, священники, а также исследования, в основном проводимые в монастыре, быстро истощают запасы золотого месторождения. Золото необходимо также для перехода в заключительный – железный – век.

Камни

Также как дерево и золото, камни невосполнимы. И, подобно золоту, камни довольно редки и быстро исчерпываются. В одном месторождении обычно бывает от 1.500 до 2.000 ед. камней, а в каждой группе камней – в среднем 250 ед. Но если золото можно расходовать на широкую сферу деятельности, то камни тратятся только на возведение и совершенствование оборонительных сооружений и на постройку Мирового чуда.

Торговля

Торговля имеет решающее значение при острой нехватке золота в вашем государстве. С ее помощью становится возможным очень выгодно пополнить свою казну, обменяв излишек какого-либо товара на золото у своего союзника. Но если у вас нет союзников, то при желании можно торговать с нейтралом или даже врагом (в том случае, конечно, если вы не боитесь попасть под обстрел вражеского флота или береговой охраны). Для торговли в игре совершенно не обязательно обоюдное согласие сторон. Обменивать можно любой продукт на любой другой товар по курсу один к одному. Торговая лодка способна перевозить 20 ед. того или иного продукта, на обратном пути везя уже золото. Обмениваемый товар убывает после того, как торговая лодка входит в чужой порт. Возможна также единичная модернизация торговой лодки в купеческое судно с целью увеличения скорости передвижения.

Политика

В игре ваши дипломатические отношения с соседями могут быть трех различных вариантов. Это союзник, нейтрал и враг. По сути дела, эти три позиции отражают отношение вашего соседа к вам. Изменение вручную в меню «Политика» этих положений будет означать только то, что ваши войска не станут атаковать при встрече юнитов вашего соседа. Отношение же соседа к вам не измениться никак. Но в тоже время, заключив союз с кем-нибудь из них, например, посредством уплаты дани нейтральному соседу, вы сможете беспрепятственно проходить через его территорию, рубить на ней лес, добывать золото или камни. А когда все ресурсы у него будут выработаны, можно снова сменить отношения на

но, но, учитывая высокую стоимость, лучше не оставлять его одного надолго. Надежнее всего использовать с небольшим прикрытием. Для создания необходимо 70 ед. пищи и 80 ед. золота.

Боевой слон (War Elephant)
Нанимается все в тех же конюшнях. Хотя и эффективен только в ближнем бою, имеет большую разрушительную силу и немалую защиту. В качестве вооружения использует только самого себя (точнее, свои габариты и массу). Для создания необходимо 170 ед. пищи и 40 ед. золота.



Камнеметатель (Stone Thrower)
Очень эффективное для обороны оружие большой разрушительной силы. Стреляет очень далеко, причем – гораздо дальше оборонных башен. Но совершенно беззащитно в ближнем бою. Поэтому при наступлении нуждается в прикрытии других боевых юнитов. Вооружение: каменные ядра. Для создания необходимо 180 ед. древесины и 80 ед. золота.



Катапульта (Catapult)
Усовершенствованный вариант камнеметателя. Обладает большей скорострельностью и большим радиусом поражения. Вооружение: камни. Для создания необходимо 180 ед. пищи и 80 ед. золота.



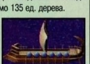
Тяжелая катапульта (Heavy Catapult)
Конечная стадия развития катапульты. Самое мощное оружие в игре. Вооружение: ядра. Для создания необходимо 180 ед. древесины и 80 золота.



Разведывательный корабль (Scout Ship)
Самое простое из морских военных судов. Эффективно только в больших группах. Вооружение: стрелы. Для создания необходимо 135 ед. дерева.



Боевая галера (War Galley)
Улучшенный по своим боевым характеристикам вариант простого корабля. Обладает более высокой меткостью при стрельбе. Вооружение: специальные снаряды. Для создания необходимо 135 ед. дерева.



Триера (Trireme)
Самый совершенный боевой корабль. Очень мобильный и опасный морской боевой юнит, использующий баллисту и наносящий огромный урон береговой охране противника. Вооружение: снаряды. Для создания необходимо 135 ед. дерева и 75 ед. золота.



Триера с катапультой (Catapult Trireme)
Создается наряду с другими триерами, но обладает еще большей разрушительной силой, чем остальные, имея катапульту. Для создания необходимо 135 ед. дерева и 75 ед. золота.



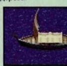
Джаггернаут (Jaggernaut)
Самый мощный боевой корабль во всей игре. Взяв на вооружение катапульты и обладая их разрушительной силой, стреляет еще дальше, чем усовершенствованная триера. Вооружение: ядра. Для создания необходимо 135 ед. дерева и 75 ед. золота.



Рыбацкая лодка (Fishing Boat)
Небольшое мирное суденышко, ловящее рыбу в местах ее скопления на карте. Для создания необходимо 50 ед. дерева.



Рыбацкое судно (Fishing Ship)
Усовершенствованный вариант рыбацкой лодки. В отличие от нее, может перевозить больше рыбы за один заход. Для создания необходимо 50 ед. дерева.



Легкий транспорт (Transport)
Транспортное судно, способное перевозить 5 любых юнитов. Боевыми функциями не обладает. Для создания необходимо 150 ед. дерева.



Тяжелый транспорт (Heavy Transport)
Усовершенствованный вариант легкого транспорта, с грузоподъемностью до 10 любых юнитов. Для создания необходимо 150 ед. дерева.



Торговая лодка (Trade Boat)
Ваш посредник в делах внешней политики. Перевозит разнообразные товары. Боевыми функциями не обладает. Для создания необходимо 100 ед. дерева.

враждебные, предварительно введя в его город свои войска, и быстро уничтожить ничего не подозревающего недавнего союзника.

Война

Из того обилия юнитов, которое предоставлено в игре, далеко не все из них необходимы при ведении боевых действий. Если только вы решили поэтапно проходить всю игру, то в каждом сценарии вам могут понадобиться именно те или иные войска. Да и в других сценариях вам будет совершенно не обязательно доходить до последнего, железного века, производя все усовершенствования по ходу дела. Вполне можно ограничиться, скажем, веком бронзовым, и, выбрав наиболее подходящий в этом случае род войск (например, флот), разгромить им еще более отсталого противника. Помимо прочего, в качестве наступательного оружия применяются и оборонительные сооружения, например, сторожевые башни. Строить их можно практически в любой точке карты, в том числе и в непосредственной близости от самой базы противника.

Советы по прохождению

Развитие

На ранних этапах развития внимательно следите за балансом притока продуктов и регулируйте его в зависимости от конкретной ситуации. Не экономьте особенно на селянах, но и не нанимайте их больше необходимого вместо того, чтобы просто переопределить им задачи. Помните, что численность вашего народа весьма ограничена, и потому не следует разбрасываться средствами, которых всегда не хватает в ранних веках.

Начав расширять свои владения в веке земледелия, впоследствии укрепляйте и оборону, возводя стены и башни. На этом этапе нужно немного увеличить количество селян, так как теперь придется добывать новый продукт – камни, необходимые для оборонных сооружений. Можно также поискать и залежи золота и даже начать их разрабатывать, но сильно акцентировать на этом внимание не стоит – в этой эпохе оно вам не понадобится.

В бронзовом веке на золото следует обратить более пристальное внимание. К этому времени у вас должна уже сложиться достаточно крепкая оборона и развитая экономика, поэтому стоит подумать уже о войне и о торговле. Следует еще увеличить количество крестьян и окончательно сбалансировать приток продуктов, чтобы, выбрав себе основной род войск, начать его пополнять. Добейтесь такого соотношения, при котором вы могли бы практически одновременно строить армию и проводить все многочисленные модернизации в этом веке. В качестве балансирующего фактора можете использовать торговлю с вашими соседями.

Не старайтесь произвести все доступные модернизации боевых юнитов. На это может просто не хватить ресурсов. Оставьте в тени, скажем, усовершенствование лучников и заострите внимание, например, на кавалерии, совершенствуя ее до максимума.

Модернизации, связанные с вашими селянами, лучше провести все. Это заметно подхлестнет вашу экономику и создаст некоторый избыток продуктов, что позволит перейти вам в заключительный, железный век.

В этом веке необходимо довести вашу экономику до такого состояния, чтобы она могла функционировать практически без вашего участия. Ведь теперь большую часть времени вы будете посвящать войне, и если этот стройный механизм разладится, то вы можете подорвать свои силы ведением боевых действий и даже проиграть.

Постройте побольше ферм, создав задел на будущее, произведите заключительные усовершенствования своих селян. При достаточно хорошо настроенной экономике можно даже начать строить Мировое чудо, но при этом не рекомендуется вести наступательные действия, а ограничиться обороной. Как только вы начнете создавать чудо, это немедленно станет известно всем противникам, что побудит их начать совместную войну против вас.



Оборона

Оборона в игре должна носить активный харак-

тер. Как известно, лучшая оборона – это нападение. На ранних эпохах не бойтесь подойти слишком близко к рубежу перенаселения вашего народа в стремлении получше защитить свою базу. Когда начнутся первые боевые столкновения с соседями по карте, численность обороняющихся будет стремительно сокращаться. Поэтому постепенно заменяйте погибших более совершенными юнитами по мере роста вашего благосостояния. Но помните, что лучше иметь десяток воинов с топорами, чем одного хоплайта.

Нанимайте больше простых воинов. Противнику, даже если он и компьютер, тоже потребуется время, чтобы развиться и начать атаковать вас. Поэтому к моменту нападения лучше иметь хотя бы немного пусть даже и слабых юнитов и некоторое количество ресурсов для их пополнения, чем потратится на проведение модернизации воинов, которых вы потом не сможете нанять.

На высших этапах развития, когда ваше поселение начнет разрастаться, и тем более – когда вы сами начнете вести наступательные действия, вы просто не сможете уследить за всем. Поэтому стоит построить несколько оборонительных башен и обнести ваше поселение стеною.

Стена, выстроенная на побережье по самой кромке воды, сможет немного оградить вас от вражеских десантов, а башни будут уничтожать чужие транспортные корабли, пока те будут курсировать вдоль побережья в поисках места для высадки.

Никогда не отказывайтесь от мобильной обороны. Некоторое количество судов и сухопутных войск всегда следует придерживать возле базы. Дело в том, что катапульты и суда, использующие их, стреляют несколько дальше, чем даже максимально модифицированные оборонные башни. Они легко могут лишить вас вообще всей обороны, если их вовремя не перехватить. И потом, рыболовецкие суда могут промышлять в некотором отдалении, и береговая оборона просто не сможет их там защитить. Всегда надо иметь три или четыре боевых корабля, чтобы в случае чего вовремя наказать обидчика.

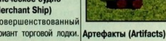
Не бросайте абсолютно всех воинов на решающую, как вам кажется, атаку. Держите свою оборону до самого победного конца. Даже, казалось бы, почти побежденный противник может запросто высадить встречный десант на вашу территорию, и ни башни, ни стены не сумеют его полностью остановить.



Купеческое судно (Merchant Ship)
Усовершенствованный вариант торговой лодки. В отличие от нее, может передвигаться быстрее. Для создания необходимо 100 ед. дерева.



Священник (Priest)
Сам по себе не сражается, но с помощью магии и заклинаний перетягивает силы противника на вашу сторону. Также может лечить и ремонтировать всех и вся, кроме кораблей. Поддается множеству усовершенствований-исследований, улучшающих его способности, но все равно крайне слаб физически и нуждается в защите других юнитов. Для найма необходимо 125 ед. золота.



Артефакты (Artifacts)
Некий мобильный аналог руин. Тоже один из осколков культуры погибших цивилизаций, находка и владение которым приносит вам дополнительные очки. Но также может принести и полную победу, если вы завладеете всеми артефактами на карте и удержите их в течение 2.000 виртуальных лет. Их можно также отнимать у другого народа, если он нашел их раньше вас. Для этого достаточно подвести любого юнита к чужому артефакту, и он станет вашим. Артефакты разбросаны по всей карте, и их количество варьируется от нуля до пяти.

Народы в игре

Если вы решили сыграть в режиме смертельной схватки, выбрав себе одну из двенадцати предлагаемых наций, то будьте готовы к тому, что ни один народ не обладает абсолютно всей мощью боевых юнитов. Кто-то искусный мореход, но дилетант в плане кавалерии, а кто-то – совсем наоборот.

Египтяне

Как **работники** египтяне – очень хорошие земледельцы, лесорубы и металлурги. Им доступны разработки в области орошения, мастерства и металлургии. Но каменотесы и золотоискатели из египтян неважные, они не могут создавать осаду и монеты.

Пехота весьма посредственная. Лучший пехотинец – это воин с коротким мечом.

Из **лучников** вам недоступны только конные и тяжелые конные лучники.

Кавалерия не самая лучшая из того, что может быть. Доступны только разведчики, колесницы и боевые слоны.

Из **осадных орудий** доступны только камнеметатели.

Защита. Доступно к исследованию все, кроме бронзового щита и железного щита.

Корабли – одни из лучших. Доступно все, вплоть до Джаггернаута.

Профессиональные войска. Возможны только хоплайты.

Священники – доступны для исследования абсолютно все возможные религиозные атрибуты.

Оборона – максимально возможная. Можно строить даже башни с баллистами.

Внутренняя политика тоже одна из лучших. Помимо основных усовершенствований, доступны и все дополнительные.

Греки

Очень неплохие **работники**. В отличие от египтян, могут изобрести и монеты, и осадные орудия.

Пехота такая же, как и у египтян. Лучший воин, доступный для найма в казармах – это воин с коротким мечом.

Лучники – худшие из возможных. Доступны для найма только простые лучники.

Кроме разведчиков, доступна только **кавалерия** и ее более совершенная версия – тяжелая кавалерия.

Одни из лучших **осадных орудий**. Возможно создание тяжелой катапульты и конечного варианта баллисты – хелеполиса.

Защита – максимальная.

Корабли – тоже одни из лучших.

Профессиональные войска. Абсолютно все, вплоть до фаланги и центуриона.

Священники неплохие. В храме недоступны для исследований только монотеизм и джихад.

Оборона – максимально возможная.

Внутренняя политика (так же, как и у египтян) – одна из лучших. Помимо основных усовершенствований, доступны и все дополнительные.

Вавилоняне

Не самые хорошие **работники** из возможных. Для исследования доступно все, кроме металлургии.

Пехота – доступны все виды войск.

Лучники не самые лучшие, но и не самые плохие. Возможен найм практически всех видов, кроме тяжелых конных и лучников на слоне.

Вы можете нанять любой вид **кавалерии**, кроме двух – боевого слона и тяжелой кавалерии.

Осадные орудия. Из баллист недоступно ничего, зато катапульты совершенствуются до тяжелых катапульт.

Защита. Возможна только модернизация брони до металлической брони пехоты, лучников и кавалерии. Еще возможно изобретение бронзового щита.

Корабли у вавилонян не лучшие. Из всех боевых кораблей им доступны только разведывательный корабль и боевая галера. Но зато мирные суда могут совершенствоваться максимально.

Из **профессиональных войск** доступен только хоплайт.

Священники – одни из лучших.

Оборона максимально возможная.

Внутренняя политика. Доступны только письменность и баллистика.

Ассирийцы

Очень хорошие **работники**. Для исследования доступно абсолютно все.

Пехота – есть возможность нанимать в бараках любых юнитов.

После проведения всех исследований можно нанимать почти все виды **лучников**, кроме тяжелых конных и лучников на слонах.

Кавалерия. Возможен найм разведчиков, колесниц, кавалерии и тяжелой кавалерии.

Из **осадных орудий** доступны камнеметатели, впоследствии превращающиеся в катапульты и баллисты.

Защита. Возможна только модернизация до металлической брони пехоты, лучников и кавалерии.

Корабли. Ассирийцы в игре – неважные мореходы. Торговая лодка не совершенствуется до купеческого судна, так же, как и транспорт – до тяжелого транспорта. Из боевых кораблей лучший – триера.

Из **профессиональных войск** доступен для найма только хоплайт.

Священники – одни из самых лучших.

Оборона – максимально возможная.

Внутренняя политика. Можно исследовать только письменность и баллистику.

Миноане

Работники – для исследования доступно абсолютно все, включая монеты, осаду и металлургию.

Помимо прочего, можно использовать в качестве оборонительных укреплений и естественный ландшафт. Лучник или сторожевая башня, установленные на возвышенности, стреляют дальше, а их стрелы разят больнее. Как заграждения, можно использовать и лесной массив. Не вырубайте его весь, оставляя хотя бы узкий, но сплошной ряд деревьев, и противник не прорвется сквозь него.

Старайтесь проводить все исследования, связанные с оборонительными укреплениями, но так, чтобы это не шло в убыток всему остальному вашему хозяйству.

Но все же, по возможности, не стоит подпускать противника близко к своему поселению. Если вы видите, что на вас двигается армия, сделайте упреждающий удар, встретив врага на нейтральной территории, но не забудьте оставить хотя бы несколько человек и на базе. Не надейтесь, что все вражеские юниты увязнут в вашей обороне. Некоторые из них все равно могут проскочить. И даже если вы, принимая бой на своей территории, отобьете нападение без особых потерь среди оборонявшихся, то не исключены серьезные жертвы среди мирных селян.

Исследования

Огромное количество различных модернизаций и усовершенствований, предлагаемых в игре, требует немалого количества ресурсов, поэтому проводить их все подряд будет весьма затруднительно и зачастую совершенно не нужно.



Даже когда вы разовьетесь в игре настолько, что сможете позволить себе проведение практически любого усовершенствования, не стоит совершать исследования по принципу «авось пригодится». Допустим, если у вас всего парочка священников, то вряд ли имеет смысл проводить все модернизации в храме. Тем более, что стоимость их немаленькая. Все исследования должны проводиться естественным путем, черпая ресурсы из возникающего в процессе игры избытка тех или иных продуктов.

Если вы будете намеренно копить один из продуктов для какого-то иного исследования, не делая больше ничего, то, скорее всего, проиграете. Лучше посмотрите, почему приток этого продукта так мал и что нужно сделать для его увеличения.

Старайтесь сначала провести все намеченные вами исследования и только после этого переходить в следующий век. Не оставляйте их на потом, иначе они будут накапливаться и, в конце концов, задавят вас, как снежный ком.

В заключительном, железном веке, когда, наконец, можно будет развернуться на просторе огромного количества всевозможных модернизаций боевых юнитов, лучше всего посмотреть, какой род войск наиболее способный у выбранного вами народа, и заняться им вплотную, хотя и другие тоже не следует совсем оставлять без внимания.

Пехота – одна из самых лучших.

Для найма доступны простые **лучники**, лучники на колесницах и конные лучники.

Кавалерия практически минимальная. Только разведчики и собственно кавалерия.

Из **осадных орудий** доступны камнеметатели, впоследствии превращающиеся в катапульты и баллисты.

Защита – абсолютно полная, включая бронзовый и железный щиты.

Не самые плохие **корабли**. Им недоступно только совершенствование торговой лодки в купеческое судно и триеры с катапультой в Джаггернаут.

Из профессиональных войск возможен найм хоплайта, который после модернизации превращается в фалангу.

Священники – самые примитивные. Возможно исследование только политеизма.

Оборона тоже не самая лучшая. Малая стена модернизируется только в среднюю, а часовая башня – только в смотровую.

Во **внутренней политике** доступны все исследования.

Хиттиты

Работники – одни из лучших. Для исследования доступно абсолютно все, включая монеты, осаду и металлургию.

Пехота. Невозможно усовершенствовать меченосцев только до последнего их состояния – легионера.

Из **лучников этому** народу неизвестен только тяжелый конный лучник. Все остальные доступны для найма.

С **кавалерией** ситуация, сходная с лучниками – невозможно нанимать только тяжелого кавалериста. Все остальные доступны для найма, включая боевых слонов.

Осадные орудия достаточно примитивные. Есть только возможность совершенствования камнеметателя в катапульту.

Защита – абсолютно полная.

Корабли – самые минимальные. Возможна только модернизация разведывательного корабля в боевую галеру. Все остальные корабли не модифицируются никак.

Из **профессиональных войск** возможен найм хоплайта, который после превращается в фалангу.

Священники – самые примитивные. Возможно исследование только астрологии.

Оборона – максимально возможная.

Для **внутренней политики** доступны все исследования.

Венецианцы

Не самые плохие **работники**. Из всех исследований им недоступны только осада и металлургия.

Пехота – одна из лучших.

Из **лучников** недоступны только конные лучники и, как следствие, тяжелые конные лучники.

Кавалерия. Невозможно ни одно усовершенствование в конюшне, но зато можно нанимать разведчиков, колесницы, кавалерию и боевых слонов.

Из **осадных орудий** доступны только камнеметатели.

Защита – доступен железный щит, но броня модернизируется только до состояния металлической брони пехоты, лучников и кавалерии.

Корабли. Невозможно только триеру с катапультой усовершенствовать в Джаггернаут.

Из **профессиональных войск** возможен найм хоплайта, который после превращается в фалангу.

Священники – в храме доступны все исследования.

Оборона – максимально возможная.

Внутренняя политика – почти лучшая. Недоступно только исследование архитектуры.

Шумеры

Не самые плохие **работники**. Из всех исследований им недоступно только исследование монет и металлургии.

Пехота – доступны абсолютно все виды войск.

Лучники – не блещут. Вы можете нанять либо обыкновенных лучников, либо на колеснице, либо на слоне.

Кавалерия тоже не лучшая. Для найма доступны разведчики, колесницы и боевой слон.

Из **осадных орудий** довольно скудный выбор. Разве что камнеметатель превращается в катапульту.

Защита – почти полная, не считая изобретения железного щита.

Для кораблей – почти минимальный набор усовершенствований. Рыбацкая лодка модернизируется до рыбацкого судна, а разведывательный корабль – до боевой галеры, а затем до триеры.

Из **профессиональных войск** возможен найм хоплайта, который после превращается в фалангу.

Священники – практически самые примитивные. Могут исследовать только мистицизм и политеизм.

Оборона – максимально возможная.

Внутренняя политика – одна из лучших, доступны все исследования.

Персы

Самые неспособные **работники**. Хотя им и известна металлургия, все остальное – в самом примитивном варианте. Недоступно даже колесо.

Пехота – доступен даже легион.

Наступление

Начинать наступление на врага следует, когда вы сумеете накопить достаточно войск для того, чтобы обеспечить и оборону базы, и оставить некоторое их количество для первого броска. Как и в случае с обороной, при подготовке наступления также не стоит ждать появления на свет более мощных боевых юнитов.

Действуйте тем, что доступно в данный момент, иначе противник перехватит у вас инициативу и вам придется надолго уйти в осадное положение, тратя все силы только на то, чтобы отбить его все нарастающие атаки. Бейте первым, но не надейтесь, что первая же вылазка принесет вам заметный успех и превосходство. Скорее всего, все ваши нападавшие падут на поле боя, но зато вы сумеете оценить степень развития вашего соседа и его слабые стороны. Следующую атаку уже подготавливайте в соответствии с полученными от разведки боем данными.

Проводите больше диверсионных атак в тылу у противника. Например, узнав, где противник добывает лес, пошлите небольшую группу меченосцев и перебейте всех его лесорубов, пока он не спохватился и не выслал подмогу. Или же, подплыв к вражескому побережью и выбрав место подальше от его дока, начните обстреливать какую-нибудь, пусть даже малозначащую, постройку. Противник обязательно начнет высылать рабочих на ее починку, а вы, тем



временем, отстреливайте их одного за другим. Таким образом можно неплохо подорвать его экономику, пока он сообразит, в чем дело и даст вам отпор.

Когда же вы, наконец, почувствуете себя достаточно сильным, чтобы начать серию атак, направленных на полное уничтожение врага, или вас побудит к этому постройка им Мирового чуда, никогда не действуете только одним родом войск без какого-нибудь прикрытия. Используйте смешанные атаки. Впереди пускай двигаются более тяжелые и выносливые юниты, например, кавалерия или хоплайты, а во втором ряду – более слабые, но дальнобойные, скажем, лучники или баллисты. Позади всех хорошо иметь парочку священников, которые будут время от времени перетягивать вражеских солдат, занятых боем с передними рядами на вашу сторону.

Если вы только высадились на чужой берег из транспортов, не спешите сразу углубиться во вражескую территорию. Проведите сперва перегруппировку войск, выстройте их надлежащим образом. Противник сам выйдет на вас, и тогда вы будете иметь еще и серьезное прикрытие с моря.

Когда же вы укрепились на берегу и постепенно приблизились к стенам города, старайтесь, все еще сохраняя строй, издалека снести оставшуюся оборону катапультами. Даже если охранных башен уже не осталось, все рав-

Лучники – почти лучшие. Невозможно нанять только тяжелого конного лучника.

Кавалерия – одна из лучших. Для найма доступны абсолютно все.

Осадные орудия достаточно примитивные. Есть только возможность совершенствования камнеметателя в катапульту.

Защита. Абсолютно полная.

Корабли. Невозможно только модернизировать триеру с катапультой в Джаггернаут.

Профессиональные войска. Вообще никаких. Нет даже возможности построить Академию.

Священники – в храме доступны все исследования.

Оборона – почти полная, за исключением возможности постройки башен-баллист.

Внутренняя политика. Нет возможности исследования аристократии и баллистики.

Шенги

Работники – очень хорошие металлурги, лесорубы и земледельцы. Но каменотесы и золотоискатели не самые лучшие. Им недоступны последние исследования в этих двух областях деятельности – осада и изобретение монет.

Пехота. Невозможно модернизировать меченосцев только до последнего их состояния – легионера.

Лучники достаточно неплохие. Им неизвестен только тяжелый конный лучник и лучник на слоне.

Кавалерия не самая лучшая. Можно нанять только разведчиков, кавалерию и усовершенствовать последних до состояния тяжелой кавалерии.

Из осадных орудий доступны камнеметатели, впоследствии превращающиеся в катапульты и баллисты.

Защита – абсолютно полная.

Корабли не очень хороши у данного народа. Легкий транспорт не усовершенствуется до тяжелого транспорта, а разведывательный корабль модернизируется только до состояния боевой галеры.

Профессиональные войска. Только хоплайт.

Священники – в храме доступны все исследования.

Оборона – почти полная, за исключением возможности постройки башен-баллист.

Внутренняя политика. Возможно только появление знати, исследование письменности и архитектуры.

Ямато

Работники – очень хорошие металлурги, лесорубы и земледельцы. Но каменотесы и золотоискатели не самые лучшие.

Пехота примитивная. Помимо воинов с топором доступны только воины с коротким мечом.

Лучники достаточно неплохие. Им неизвестен только тяжелый конный лучник и лучник на слоне.

Не самая лучшая **кавалерия**. Можно нанять только разведчиков, кавалерию и усовершенствовать последнюю до состояния тяжелой кавалерии.

Из **осадных орудий** доступен только камнеметатель.

Абсолютно полная **защита**.

Почти лучшие **корабли** из того, что возможно. Нельзя только модернизировать триеру с катапультой в Джаггернаут.

Из **профессиональных войск** возможен найм хоплайта, который после превращается в фалангу.

Священники – очень примитивны. В храме можно исследовать только политеизм и загробную жизнь.

Оборона – почти полная, за исключением возможности постройки башен-баллист.

Внутренняя политика – одна из лучших, т. к. доступны все исследования.

Чозоны

Работники. Для исследования доступно абсолютно все.

Пехота – одна из лучших.

Лучники. Недоступно только совершенствование конного лучника в тяжелого конного лучника и невозможен найм лучника на слоне. Все остальные виды доступны для найма.

Кавалерия не самая лучшая. Можно нанять только разведчиков, кавалерию и усовершенствовать последнюю до состояния тяжелой кавалерии.

Осадные орудия достаточно примитивные. Можно создать только камнеметатель и баллисту.

До полной **защиты** не хватает только модернизации брони до кольчуги для каждого рода войск и замены бронзового щита железным.

Корабли достаточно неплохие. Недоступна только триера с катапультой и, как следствие, ее модернизация в Джаггернаут.

Профессиональные войска. Только хоплайт.

Священники – безусловно, одни из лучших. Можно провести все существующие исследования.

Оборона – Максимально возможная. Имеется возможность постройки даже башен-баллист.

Внутренняя политика не очень хорошая. Для исследований доступны только письменность, архитектура и баллистика.

но переключите атаку катапульт на какую-нибудь постройку. Не стреляйте ими по мобильным юнитам. Они все равно толком не попадут, но могут запросто зацепить ваши же передние ряды.

Наконец вы ворвались в город. Теперь главное здесь – не завязнуть и не попасть под магическое действие священников. Постарайтесь как можно быстрее перебить их всех, не обращая внимания на отдельных атакующих вас юнитов. Лучше потерять несколько человек убитыми, чем потом сражаться против бывших собственных персонажей. Строй сохранять здесь уже не обязательно, да и практически невозможно. Пускай небольшие группы ваших воинов действуют в основном на свое усмотрение: бьют ли оставшихся рабочих, сражаются с остатками мобильной обороны или ломают маловажные постройки.

Основные разрушения производите теперь катапультами и баллистами. Уничтожьте первым делом Мировое чудо, если таковое имеется, затем храм. Дальше действуйте исходя из того, какими войсками в основном пользуется противник, и ломайте то, где он нанимает этот род войск. Не забудьте и про священников. Если у вас исследован монотеизм, вы можете не разрушать вражеские постройки, а обратить их на свою сторону.

Вполне возможно, что за один раз вам не удастся окончательно сломить своего врага. Не отчаивайтесь и предпринимайте все новые и новые попытки, не давая ему передохнуть. Главное, подорвать его экономику ведением войны и сохранить свою. Не советую предпринимать сразу несколько кампаний против многих соседей. Это быстро истощит вас и приведет к гибели. Уничтожайте их поодиночке.

Роман Несмелов, Дмитрий Бурковский

Коды, пароли, секреты
Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

НОВОСТИ

Компания *Hasbro Interactive*, некогда удачно проявившая себя на рынке детских игрушек, теперь не менее удачно показала себя и на рынке компьютерных игр. Большинство игр компании являются малобюджетными, но многие попадают в десятки наиболее продаваемых.

Недавно компания сообщила о подписании соглашения с компанией *Smart Games, Inc.* о издании нескольких новых продуктов серии **Smart Games Challenge**. Прежние игры **Smart Games Challenge #1** и **#2** оказались, вопреки многим прогнозам, весьма удачными.

***

Компания *Fujitsu Interactive* сообщила о покупке нескольких игр с платных игровых автоматов для перевода их в формат PC. Среди наиболее известных игр такие имена, как **Battle Arena Toshinden 2**, **Fatal Fury 3** и **Darius Gaiden**. Все перечисленные игры выйдут в серии **Masters of the Arcade** (**«Хозяева Аркад»**) и будут стоить в пределах $20 – $30. Конечно, подобные игры потребуют мощных 3D-акселераторов для приемлемой работы. И во всех играх обещает быть поддержка сетевой многопользовательской игры.

***

Компания *Maxis* сообщила неприятное известие для всех поклонников серии **SimCity**. Новая игра **SimCity 3000** не будет полностью трехмерной, как сообщалось прежде. Игра будет иметь 2D-графику, но зато может работать даже на компьютерах слабее Pentium 133. Так что не стоит надеяться на обещанные ранее возможности выхода на улицу или подглядывания за соседними окнами. Впрочем, на самой графике и разрешении компания решила не скупиться, и игра будет стандартно поддерживать режим 800 на 600. Кроме этого, все же будет реализована идея micro-sim – это позволит осуществлять более детальное управление своим городом, чем в любой прежней части.

Кстати, трехмерный энджин, который разрабатывался для **SimCity 3000**, не пропадет даром и, возможно, будет использован в другой игре компании *Maxis*. Люк Бартелет (Luc Barthelet), генеральный менеджер компании *Maxis*, сказал: «Мы экспериментируем с ним и ищем возможности использовать его преимущества».

Выход **SimCity 3000** намечен на конец текущего года.

***

Компания *ION Storm*, место работы одной из живых легенд индустрии компьютерных игр Джона Ромеро (John Romero), сообщила о получении права на использование энджина игры **Unreal** для разработки собственного продукта.

Впрочем, почему бы и нет? Ведь две игры, находящиеся в разработке у *Ion Storm* (трехмерный боевик **Daikatana** и ролевая игра **Anachronox**), используют энджин компании *iD Software* из игры **Quake II**. Почему же тогда, хотя бы ради разнообразия, не взять другую основу, особенно учитывая то, что, по мнению некоторых экспертов, энджин **Unreal** получше, чем у **Quake II**. Ведь сегодня технология развивается быстрее игр, часто движок уже устаревает к тому времени, когда появляется использующая его игра. Мнение большинства сходится на том, что энджин **Quake II** был значительно лучше использовавшегося в **Quake**, а сам **Unreal**, скорее всего, станет таким же «убийцей» для **Quake II**.

Хотя с другой стороны, игра **Daikatana** от *Ion Storm* не появится ранее конца 1998 года. Да еще неизвестно, как пользователи отреагируют на сам **Unreal**, который должен появится в марте-апреле текущего года.

Также *iD* активно наступает на пятки с разработкой движка для своего новой, революционной игры **Trinity**. И скорее всего (если *iD* ее не задержит), игры, основанные на этом энджине, также появятся к концу 1998 года.

***

Компания *Interactive Magic* сообщила о том, что выпустит игру ***Road to Moscow*** летом текущего года. **Road to Moscow** – это новая стратегия в реальном времени, которая разработана «более как военный имитатор». В **Road to Moscow** будет 12 сценариев и компания, которая позволит игроку «пройти» весь Восточный фронт Второй мировой войны.

***

Компания *Electrotech* начала работу над выпуском очередной книжки на русском языке к игре. На этот раз это будет полное описание к многопользовательской игре **Ultima Online**. В ближайшее время игра поступит в официальную продажу – в коробку с игрой будет вкладываться купон от компании *«Портал»* (являющейся провайдером сети Интернет) на пятичасовой бесплатный сеанс в Интернете и месячное бесплатное членство в **Ultima Online**. Такова особенность игры в **Ultima Online** – оплачивать членство в этом мире возможно только через специализированного провайдера, имеющего договоренность с *Origin*, авторами **Ultima Online**.

***

Компания *«Коминфо»* подготовила к выходу рок-энциклопедию **«Последний герой. Виктор Цой и группа "Кино"»**. Музыкальный CD-ROM посвящен творчеству легендарной группы «Кино» и ее лидеру Виктору Цою и разработан студией **«Интеракт»** по заказу компании *«Мороз рекордс»*.

В этот диск включены все альбомы группы «Кино», полная подборка статей, 211 фотографий, отрывки из фильмов, профессиональные и домашние видеозаписи, интервью и воспоминания друзей и родных Виктора Цоя.

Рок-энциклопедия содержит три основных раздела. «Мир "Кино"» включает в себя пять интерактивных экранов, на которых все предметы как-то связаны с песнями Цоя, в разделе «Жизнь – это "Кино"» представлены интервью, воспоминания, фотографии, видеофрагменты и интересные отрывки из книг основателя группы А. Рыбина и жены Цоя – Марьяны. В последнем разделе «Все о "Кино"» представлены все интервью с Виктором Цоем, единственный написанный им рассказ «Романс» и все песни группы – как известные, так и малознакомые, что в общей сложности составляет порядка 12 часов музыкального звучания.

Подарком для поклонников творчества певца станет 82 автографа песен В. Цоя и возможность увидеть коллекцию фигурок нэцке, вырезанных Виктором.

Рекомендуемая розничная цена продукта на прилавках магазинов составляет порядка 29$.

Информационное агентство «Galaxy Press»

RIVEN: THE SEQUEL TO MYST

Разработчик	Cyan
Издатель	Red Orb
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	квест
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 100 (желательно – Pentium 133).
Оперативная память – 16 Мб (желательно – 32 Мб).
Привод CD-ROM – четырехскоростной (желательно – восьмискоростной)
Видеорежим – SVGA 640x480 64 тыс. цветов (желателен 3Dfx).
Прочее – Windows-совместимая звуковая плата, минимум 75 Мб свободного дискового пространства.





«Великая несправедливость была совершена... и я, Атрус (Atrus), заплатил за нее сполна. Созданные мною книги ведут к мирам столь фантастическим, что на их изучение может потребоваться вся жизнь. Но что-то пошло совершенно не так, и мои творения были уничтожены чьей-то жадностью. Я подозреваю одного из моих сыновей, Сирруса (Sirrus) или Аченара (Achenar), но не могу ни в чем быть уверенным. Я не собираюсь писать далее потому, что боюсь обнаружить что-то слишком важное. Мне остается надеяться лишь на то, что я смогу найти ответ прежде, чем будет слишком поздно. Атрус».

Выпущенный в конце 1993 года **Myst** был широко признан, как первый шедевр среди игр на CD. Нелинейность его сюжета и максимально упрощенный интерфейс (щелкай себе мышкой!) установили новые стандарты в игровой индустрии. До сих пор он является наиболее продаваемой игрой. **Myst** – приключение от первого лица с очень богатой предысторией. В нем напрочь отсутствует жестокость, а вы предоставлены самому себе в исследовании территории. При этом вам даже не приходится таскать с собой какие-то предметы или постоянно дергаться из-за лимита времени.



Все начинается с того, что вы случайно натыкаетесь на старую книгу, а когда открываете ее, внезапно перемещаетесь в альтернативную реальность. Это и есть Ривен. Он был создан Атрусом, человеком с поразительным талантом создавать книги, которые переносят своих читателей в другие миры. Ваше приключение начинается на острове Мист. Оттуда вы можете попадать в различные миры, называемые Эпохами, и в каждом вам придется решить массу головоломок. Их решение поможет вам постепенно раскрыть тайну Миста. Вы узнаете об опасениях Атруса, что один из сыновей вредит его творениям, но раскрыть это вам придется в одиночку – остров Мист пуст, на нем нет ни одной живой души. Войдите в обманчиво красивый мир, раздираемый на части старыми распрями, где ни один секрет не лежит на поверхности и ничто не является тем, чем кажется. Вам придется искать и изучать, использовать интуицию, ждать озарения. Только тогда вам откроется правда об этой угнетенной земле и ее обитателях. Вы должны позволить Ривену стать вашим миром, дабы не потерять его.



Ривен является историей на все времена, историей, вызывающей страх, желание и чувство обладания целью в жизни. Будьте готовы попасть в Ривен – мир, не похожий ни на один из известных вам.

В игре почти 4.000 захватывающих картинок, три часа удивительной анимации, беспрецедентная графика и два часа непрерывающейся музыки и звуковых эффектов.

Предыстория

Либро (Leebro), 17

...Мои худшие опасения подтвердились, повреждения даже больше, чем можно было ожидать. Я должен эвакуировать всех с Ривена до того, как наступит полный крах. Основная проблема сейчас – мой отец. Какая судьба ожидает мою дорогую Катерину (Catherine)... если он до сих пор остался прежним? Похоже, что потребуется нечто большее, чем я, Атрус, чтобы перехитрить Гена (Gehn)... Я должен действовать, пока еще остается время. Я обязан найти кого-то... и послать на Ривен.

Книга Д'ная (Book of D'ni)

Пещера была пустынна. Над поверхностью воды парил слабый туман, подчеркиваемый оранжевым светом, который, казалось, исходил из самых глубин озера. Огромные стены из гранита возвышались с обеих сторон, в то время, как невидимый потолок из огромного камня длиной в милю закрывал вид на звезды и на луну.

Тут и там по всему озеру виднелись острова, изломанные шипы темноты, поднимающиеся из воды. А там, на другом конце пещеры, пик одинокого, массивного, треснувшего, но все еще стоявшего камня прятался в темноте.

Позади него покоился город, непоколебимый в своем спокойствии, здания которого словно прилипли к стенам пещеры.

Город Д'най существовал без сна, в руинах. А воздух был свеж. Он двигался, циркулируя между пещерами. И лишь порою доносился звук скрипящих вращающихся лезвий – фантом, внезапный импульс тишины.

Туман, ненадолго разделенный скользящей по воде лодкой, мелкая рябь, отмечающая этот проход: все это тоже исчезало, растворялось в темноте.

В Д'нае была ночь. Ночь, которая не кончалась вот уже семьдесят лет.

На улицах городах, на холодных камнях развалин лежал почти живой туман. Но на самом деле здесь уже давно нет ничего живого: лишь мхи и грибы растут чуть ли не из каждой щели.

Вокруг чувствовалась пустота, которая, казалось, существует здесь уже тысячу лет. Уровень за уровнем представал перед глазами, и все они выглядели давным-давно покинутыми. Сотни пустых переулков, 10.000 пустых комнат, безрадостный ландшафт разрушающихся стен и проваливающихся крыш существовали повсюду.

В огромной впадине между городскими мраморными стенами покоилась гавань, внутри которой виднелись тени затонувших кораблей, а посредине огромная каменная арка, Арка Керафа (Kerath's Arch), как ее раньше называли. Теперь ее поверхность была покрыта сетью трещин и постепенно разрушалась.

Тишина. Сверхъестественная тишина. И вдруг – звук. Вначале слабый и далекий, он постепенно становился все четче. Удары металлом по камню.

Вдруг одна из теней в верхней части города остановилась перед частично поваленными воротами и оглянулась. Звук родился на другом конце пещеры, на одном из рассеянных по озеру островков.

Туман дрогнул, а затем вернулась тишина.

И вдруг новый звук: треск, высокий механический визг, за которым последовал глухой «бррум» дрели. И затем звук еще раз потревожил гладкую поверхность воды.

К'вир (K'veer). Звук шел с К'вира.

Две мили по озеру – и вот он, остров, напоминающий черный огромный штопор, возвышается над светящимся озером. Его когда-то резкие формы были смягчены недавним камнепадом.

Приближаясь, шум становился громче, звук дрели, теперь постоянный, напоминал лязг молотков при ударе о камень. Основание острова колебалось, как звучащий колокол.

Но этот ужасный шум никого не разбудил. Древние комнаты оставались темными и пустыми. Все, кроме одной, у самого подножия острова, глубоко под водой. Здесь, глубоко в камне, находится самая древняя комната из холодного камня и мраморных колонн, построенная разозленным отцом, дабы преподать урок сыну.

Теперь, 40 лет спустя, эта комната заполнилась людьми в темных защитных костюмах. Их брови уже покрылись потом, но они продолжали активно работать под световыми арками: приблизительно дюжина расположилась между двумя огромными гидравлическими опорами, борясь при помощи молотков и дрелей со стеной, в то время как другие носились туда и обратно, поднимая и перетаскивая камни в большую кучу в другом конце комнаты.

У левой опоры стоял кто-то, наблюдавший за всем происходящим: Атрус, сын Гена, когда-то пленник этой самой комнаты. Через некоторое время он посмотрит на записную книжку в своей руке, затем поднимет взгляд, будто подзывая кого-то.

Одно из лиц обратит внимание, кивнет, а затем вернется к работе. Сообщение пошло по линии.

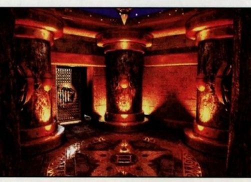
На несколько секунд воцаряется бесшумная пауза, пауза приветствия.

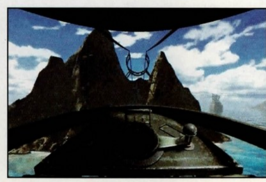
Книга Атруса (Book of Atrus)

«Я все еще не понимаю. Ты утверждаешь, что в английском не существует эквивалентного слова. Но я не могу понять, почему. Наверняка у них все также, как и у нас?»

Она открыла глаза, выпрямилась, затем, положив руки на свои колени, посмотрела на него.

«Слова – не просто набор звуков, Атрус. Слова – это... ну, дай-ка я попробую объяснить. На простейшем уровне слова могут быть просто ярлыками. Дерево. Песок. Камень. Когда мы используем подобные слова, мы четко знаем, что под ними подразумевается. Мы можем видеть их в своем воображении. Но чтобы уточнить, о каком дереве, песке, камне мы говорим, требуется следующий уровень слов – слов, которые в свою очередь тоже становятся ярлыками. Высокое дерево, или, может быть, пальмовое дерево. Красный песок, или, например, хороший песок.









Первое слово максимально уточняет смысл второго.

На следующем уровне слова могут представлять идеи. Любовь. Интеллект. Эти, как ты наверняка уже убеждался, не так просты. Мы даже не можем добавить еще одно слово, чтобы уточнить, что мы имеем в виду, особенно, если мысль достаточно сложная. Чтобы добраться до истинного значения этих слов, мы должны их охарактеризовать с нескольких сторон. К примеру, интеллект можно отнести к муравью с его инстинктивным мышлением или, если взять глубже, к человеку с его эмоциями и знаниями. И даже у людей он может различаться: у одних он медленный и глубокий, у других – быстрый и искрящийся. Или...»

«Я понимаю, но...» Он нахмурился и покачал головой. «Я не могу придумать что-то, превышающее по сложности идею. Я не могу увидеть нечто более высокого уровня в своем воображении».

«Именно поэтому в английском нет эквивалента».

«Да, но... что же это означает?»

«Это слово – слово только Д'наев – выполняет действие с циркуляцией воздуха. С палитрой ветра и влажностью».

Атрус уставился на нее, его бровь удивленно подскочила. «Но... но ведь подобное слово должно быть ярлыком?»

«Нет. Только не оно. Это слово обозначает нечто большее, чем просто описание».

«Тогда...» Но он абсолютно не мог себе представить то, о чем она говорила.

Она улыбнулась. «Ты должен просто принять это, Атрус. Существует нечто вне ярлыков и идей. Нечто, являющееся синтезом того и другого. Что-то, что Д'наи нашли много, много лет назад и научились вставлять в слова. Когда-нибудь ты поймешь, но сейчас...»

Она видела, что Атрусу это не нравится. Ему посоветовали спрашивать обо всем. Для того, чтобы он мог смотреть на все, определять и проверять своими глазами. Ему посоветовали никогда не принимать на веру вещи просто из-за того, что это правда. А теперь... теперь она просила его сломать привычный ход мыслей.

Книга Ti'ана (Book of Ti'ana)

Это была скромная церемония. Шестой ассистент Великого Мастера и Великий Мастер Лорд Сайка (Lord Sajka) собственной персоной. Он стоял в полукруге огромной платформы, а священник Веовис (Veovis) со своей Книгой, плодом шестнадцатилетнего труда, стоял перед подиумом.

День выдался солнечным и напоминающим о весне: голубое небо с редкими облачками. Вдалеке горы со снежными вершинами тянулись к югу вдоль огромного океана. У их подножий огромные равнины убегали за горизонт на восток, на запад и на юг. В то время, как на севере древнейшее поселение Дериза (Derisa) спряталось во впадине меж холмов.

Это была древнейшая из множества Эпох Гильдии – Эпоха Якула (Age of Yakul), созданная первым из Великих Авторов Гильдии, Ар'тененом (Ar'tenen), и здесь по традиции проходила первая официальная церемония.

Будет и вторая, с большим количеством людей, которая, пожалуй, больше заслуживает внимания. Но это потом, уже в родном мире Веовиса, в Адер Ямате (Ader Jamat). А вот эта скромная церемония на самом деле гораздо важнее.

Каждый из семи основных членов Гильдии уже читал работу, которая сегодня была принята в канон Гильдии, и каждый отдельно ее одобрил, признав таким образом талант юного Мастера. Это случилось 187 лет спустя последнего Корфа В'я (Korfah V'ja), и до следующего тоже пройдет немало лет. Всего 93 книги были приняты в канон за всю долгую историю Гильдии – из них Великая Классическая Пятерка Д'наев – и лишь четверо членов Гильдии удостаивались этой чести в более раннем возрасте, чем тот, кто стоял перед ними. Среди этих четырех был даже легендарный Ри'Нереф (Ri'Neref).

Слабый бриз пронесся над этим открытым пространством, лишь слегка пошевелив плащи, когда Лорд Сайка, Великий Мастер Гильдии Писателей, сделал шаг вперед и на языке, столь же удаленном от обыкновенной речи Д'наев, как и последняя от речи обитателей поверхности, произнес Слово Закрепления.

После того как это было выполнено, когда Веовис поклонился теперь равному ему по положению, Лорд Сайка улыбнулся и на разговорном языке сказал:

«Прекрасная работа, Веовис. Мы очень гордимся тобой».

Веовис поднял взгляд и тоже улыбнулся, при этом продолжая осознавать, как великой чести он только что оказался удостоен.

«Мой господин, Гильдия Мастеров... я надеюсь полностью оправдать ваше доверие. Это огромная привилегия – быть членом Гильдии Писателей, и я считаю благословенным тот день, когда я решился вступить в нее».

Итак, все закончилось.

Когда друг за другом Старейшины начали возвращаться в Д'най, Веовис обернулся, окинул взором древний мир Якула и представил себе, что, возможно, спустя столетия какой-то другой член Гильдии будет стоять на земле Эпохи, которую создал Веовис, и пытаться сообразить также, как он сейчас, чье воображение создало соединение с таким миром, как этот.

Он развернулся и направился к книге соединения. Пора было возвращаться в Д'най, чтобы перевести дух и расслабиться перед началом следующей главы жизни. Он был уверен, что его следующая работа будет отличаться ото всех остальных: не просто великая Книга, но Классика.

Но до этого – праздник. Сегодня – его день. Сегодня он стал великим человеком, которому оказали честь перед всеми Д'наями.

Веовис положил свою руку на пылающую панель и соединился. Улыбка появилась на его устах, когда фигура замерцала и затем исчезла в воздухе.

Меню опций

Для изменения параметров игры передвиньте курсор мыши до «упора» в верхнюю часть монитора и щелкните левой кнопкой мышки. Откроется меню опций.

Transitions Menu

В данном разделе меню опций вы можете установить различные графические эффекты.

None – нет никаких эффектов.

Fastest – самое быстрое изменение картин в игре.

Normal – обычное изменение картин с эффектом «морфинга» (из-за плавности создается ощущение, что перед вами видеоролик).

Best – медленное изменение картин с эффектом «морфинга».

Options Menu

Water Enabled – в игре множество различных мест, где есть вода. Если эта функция включена (т. е. около нее стоит галочка), вы будете слышать, как вода плещется. Чтобы отключить данную функцию, уберите галочку.

Zip Mode – включение этого режима игры позволит вам быстро перемещаться из одной точки в другую, в которой вы уже побывали (очень полезна при долгих переходах из одного места в другое).

Ambient Sounds – в игре существует специальная звуковая программа для лучшего воспроизведения звука. Эта функция позволяет ее включить.

Setup – установка яркости и контраста монитора, а также громкости звука.

Прохождение

Все действия в игре и перемещения в том числе осуществляются простым щелчком мыши по нужному предмету.

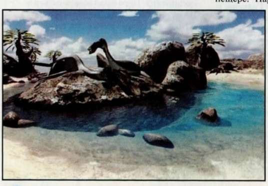
Здесь приведены лишь необходимые для прохождения действия (ну, может, еще парочка интересных вещей). Но не забывайте, что мир Ривена очень велик, и его стоит исследовать целиком.

Остров Большого Купола (Big Dome Island)

После просмотра начальной анимации выходите из клетки и сразу поворачивайте направо. Идите прямо, к обрыву и посмотрите вниз. Вот и наш охранник! Поднимитесь по лестнице к началу моста. Поверните налево – и увидите золотую комнату с высокими колоннами, на которых висят жуки. При желании можете посмотреть внутрь жуков, хотя это ничего, кроме некоторого объяснения происходящего, не даст. У комнаты, в которой вы находитесь, есть две двери и пять ведущих из нее проходов. Справа от входа в нее есть кнопка: она поворачивает комнату. Нажмите на эту кнопку четыре раза. Вы должны оказаться лицом к темной стене с дырочкой. Выйдите к началу моста и спускайтесь по лестнице слева. Вы окажетесь на «смотровой площадке». Поверните налево: вы должны увидеть закрытые ворота. Пролезьте под ними. Идите сквозь пещеру. Вы должны опять оказаться в золотой комнате, но только на этот раз противоположный вход будет вести в еще одну пещеру. Если это не так, возвращайтесь к кнопке и продолжайте поворачивать комнату, на забывая при этом проверять, не открылся ли проход в пещеру.

Во второй пещере есть труба и рычаг на ней. Поверните его. Этот тип рычага обычно подает пар или воду к различным машинам на острове Ривена и таким образом их включает. Конкретно этот рычаг подает энергию телескопу (к этому мы вернемся позже). Развернитесь и идите к золотой комнате, но не входите в нее. Вы должны увидеть слева на стене еще один рычаг: этот тип открывает двери и ворота. Дерните рычаг. Не трогайте кнопку, поворачивающую комнату! Идите через комнату в пещеру, пролезьте под воротами и поднимитесь по лестнице к первой кнопке поворота комнаты. Нажмите на нее еще четыре раза. Заходите в комнату. Проход дальше будет закрыт, но вам пока туда и не надо. Подойдите к двери, развернитесь и дерните рычаг слева. Опять-таки не трогайте кнопку поворота. Проходите через комнату к первой кнопке поворота и нажмите на нее два раза. По идее, вы теперь сможете пройти к Большому Куполу. Идите по мосту к большому зданию, напоминающему купол.

Идите по мостику внутри Большого Купола, вниз по лесенке, затем на улицу. Идите по дорожке, пока не увидите слева выступ с рычагом таким же, как в пещере. Пар должен перестать идти. Идите дальше по дорожке, через туннель, и вы найдете еще один рычаг, идентичный первым двум. Дерните и его. Возвращайтесь обратно по дорожке, сквозь купол и золотую комнату к кнопке поворота. Нажмите на нее еще три раза – перед вами должна оказаться дверь (это понадобится позднее). Теперь можете идти через мост к другой части острова. Идите в туннель и спускайтесь до тех пор, пока слева не заметите дверь в стене. Зайдите в нее. Можно посидеть на стуле при желании (это вам ровным счетом ничего не даст). Слева от вас (если вы сидели на стуле) должно быть красное окошко. Посмотрите на него поближе. Слева от него должен быть рычаг, дерните его. Выходите из комнаты и спускайтесь дальше. В конце коридора должна быть дверь. Заходим. Эта комната и комната со стулом очень важны для сюжета, но не для самого игрового процесса. Припомните картинки в жуках в золотой комнате: ничего не напоминает? Выходите из этого зала через дверь на улицу. Нажмите голубенькую кнопочку: приедет смесь самолета с батискафом. Залезьте в нее. Дерните рычаг слева, чтобы повернуть машину. Толкните рычаг в середине и езжайте! Наслаждайтесь анимацией... правда, в конце придется поменять диск.

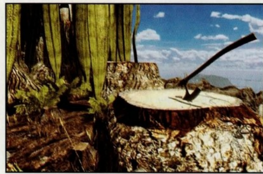


Лесной остров (Tree Island)

Вылезайте из транспорта и пройдите сквозь дыру в камнях. Идите вперед, пока перед вами не окажется лестница. Поднимитесь по ней. На развилке выберите самую правую дорогу, тогда вы найдете яму с вагонеткой. Залезьте в нее. Толкните рычаг слева – и вперед! Здесь анимация, пожалуй, даже лучше. Наверное, из-за того, что вы едете под водой.

Бумажный остров (Paper Island)

Не огорчайтесь, что ничего не сделали на предыдущем острове (туда мы еще вернемся). Здесь у нас дел по горло. Идите до конца платформы, посмотрите вниз, слезьте. Идите к рычагу на середине озера. Поверните рычаг в центральное положение (чтобы он указывал на среднюю из трех труб). Теперь идите к цилиндрическому зданию. Поднимитесь по лестнице, поверните налево, идите вперед. Вы придете к нескольким рычагам, колесу и окну, через которое можно наблюдать за происходящим внутри цилиндрического здания. Сначала поверните большое колесо. Теперь повернитесь налево – и увидите трубу, которая делится на две. На ней есть рычаг. Поверните его, чтобы краник на нижней трубе стал белым. Повернитесь к окну и дерните рычаг справа от него. И, наконец, передвиньте рычаг на трубе справа в верхнюю позицию. Теперь можно смело заходить в этот дом. Зайдите в него через дверь (классно отвинчиваются болты, не так ли?) Пройдите по мостику и спуститесь вниз по лестнице в середине комнаты. Просто щелкайте по центру темного экрана, пока не увидите свет. На выходе из трубы вы сможете насладиться действительно красивым видом. Посмотрите вниз и спуститесь. Ага, так





мы только что прошли по дренажной трубе! Поднимайтесь, а затем спускайтесь по тропинке слева, пока не дойдете до барьера. Перелезть через него и откройте двойные двери. Заходите внутрь. Повернитесь и закройте за собой дверь. Вы сможете пройти по дорожке справа, которая раньше была не видна за дверью. Идите по ней, в конце дерните за рычаг. Возвращайтесь к дверям и поворачивайте налево (то есть идите по дорожке, по которой пошли бы, если не закрывали дверь). Идите вперед, пока не дойдете до шара с дырочками. Посмотрите наверх. Увидите неработающий вентилятор. Пролезте через него в вентиляционное отверстие. Идите по нему, пока не попадете в лабораторию Гена. Здесь немало разных забавных вещиц, но вам нужна только книга на столе. Прочитайте ее внимательно. Там будет пять символов, обозначающих кодовую комбинацию. Можете записать эту комбинацию и попробовать в ней самостоятельно разобраться. Могу дать подсказку: это числа Д'наев, которые Ген принес с собой на Ривен. Система достаточно проста: числа образуются складыванием значков, один из которых обозначает цифры от 1 до 4, а другие обозначают 5, 10 и 15. Выходите из лаборатории через дверь рядом с синей кнопочкой! Поверните направо и идите по длинному мосту назад, к острову Большого Купола. Дерните рычаг, чтобы опустить последнюю секцию моста. Вставьте диск.

Остров Большого Купола, часть 2

Идите по узенькому мостику до тех пор, пока он внезапно не оборвется. Поверните колесо слева: появится новая секция моста. Пройдите по ней. Поверните налево. Дерните рычаг справа: должен подняться мост перед вами. Поверните и идите направо. Как только появится возможность, поверните направо. Выйдите наружу. Вы не можете пройти дальше, так как отсутствует секция мостика. Повернитесь на 180 градусов и нажмите кнопку справа: приедет лифт, который заполнит проем. Продолжайте идти по мосту. Когда дойдете до конца, дерните рычаг для того, чтобы открыть дверь. Это, кстати, та самая, которую мы не могли открыть вначале. Пройдя через золотую комнату, вы должны оказаться там, где начинали игру, то есть около моста. Повернитесь и нажмите кнопку поворота два раза. Опять проходите через золотую комнату (она скоро сниться начнет!) Поднимитесь по лестнице, которую вы недавно подняли. Идите к странному аппарату и помещайте шарики на решетку. Если начинать из левого верхнего угла, то вам надо их расположить следующим образом: фиолетовый – 2 столбец, четвертая строка, зеленый – 16 столбец, первая строка, синий – 22 столбец, первая строка, красный – 9 столбец, 17 строка, оранжевый – 6 столбец, 22 строка (см. рисунок). Повернитесь и щелкните на рычаге на



стене. Опустите рычаг вниз и нажмите белую кнопку, которую он закрывал

Вы услышите шум. Не трогайте больше рычаг. Возвращайтесь по лестнице через золотую комнату к мосту. Нажмите кнопку поворота еще три раза и опять идите через комнату с жуками в Большой Купол. Когда войдете в него, поверните налево и идите максимально вниз. Выходите на улицу. Вы окажетесь на мосту. Идите по нему, но остановитесь прямо перед туннелем. Посмотрите направо – и увидите кнопку. Нажмите ее. Вы опуститесь вниз. Повернитесь и идите по проходу к вращающемуся куполу. Смотрите через видоискатель (чем-то напоминает перископ) и нажмите на кнопку сверху, когда в нем окажется золотой глаз. Совет: чтобы не мучиться, постоянно щелкайте на эту кнопку, и в конце концов купол перестанет вращаться и откроется. Зайдите в него. Вы увидите окошко и 25 сечений. Здесь вам надо выставить код, который вы вычитали в книге у Гена. Если вы еще сами не разобрались в системе чисел Ривена, то поставьте рычаги слева направо на позиции: 9, 12, 13, 17, 18. Откройте книгу и насладитесь переходом.

Дом Гена (Ghen's House)

Вы окажетесь в клетке. В этом очень мало приятного. Повернитесь и найдите кнопку. Нажмите ее. Сработает нечто типа звонка, и к вам в гости придет Ген собственной персоной. Теперь вам предстоит 7 минут выслушивать его речь, если только вы не нажмете `Пробел`. Вкратце его рассказ выглядит так: «Я был плохой, теперь я хороший. Найди свою книгу». После его речи посмотрите вокруг и найдите книгу с наибольшим числом квадратиков. Откройте ее, и вперед!

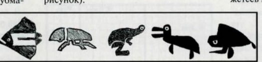
Лесной остров

Отойдите от книги и нажмите кнопку на полу рядом со стойкой. Сейф закроется, откроется купол. Идите налево вверх по лестнице. Стражник объявит тревогу и смотается (чем мы ему так не понравились?) Заходите в маленькое здание впереди. Садитесь в кресло. Дерните рычаг слева, затем дерните рычаг справа (закроется пол в конусообразной штуке внизу) и напоследок еще раз слева. Выходите из домика и идите назад. Когда дойдете до лифта, зайдите в него. Повернитесь и дерните рычаг справа, и лифт опустится на один уровень вниз (не дергайте рычаг еще раз, а то опуститесь еще ниже!) Выйдите из лифта и дерните рычаг слева. Теперь вы сможете выйти изо рта рыбы (ну зачем Гену понадобилось делать выход во рту у рыбы, а не просто сделать дверь?) Идите по тропинке, пока не увидите ребенка. Да что же это такое? Опять от нас убегают! Неужто мы такие страшные? Идите за ребенком. На развилке поверните направо и поднимитесь по лестнице. Откройте воро-



Поставьте рычаг выбора направления в левое положение и езжайте еще раз вперед. Вылезайте из субмарины. Зайдите в пирамиду и дерните треугольный рычаг перед собой. Опустится сиденье для подъема. Не теряйте времени, садитесь в него поскорее, пока оно не уехало назад. Вы подниметесь на тюремный уровень. Справа от закрытой двери есть рычаг. Поверните его. Откроется тюрьма. На полу есть слив, откройте его и дотроньтесь до воды. Откроется проход. Идите по темному туннелю, пока не дойдете до океана. Слева есть нечто среднее между факелом и лампочкой, включите это. Развернитесь и медленно идите обратно по туннелю, зажигая на каждом экране эти штуки. Если на очередном экране вы в упор не видите «лампочку», просто увеличьте яркость экрана. Как только дойдете до конца, развернитесь и медленно возвращайтесь назад. Вы должны увидеть справа секретную дверь. Откройте ее и входите. Теперь вам надо решить достаточно сложную головоломку: следует опустить нужные камни в правильной последовательности (см. рисунок).

та, поверните направо. Идите по дорожке и увидите, как вдали жители опять от вас убегают. Это начинает надоедать! Продолжайте идти вперед, вверх по лестнице, опять вперед, пока не придете к площадке с идолами и с чем-то, сильно смахивающим на субмарину. Дерните рычаг слева от нее. Теперь возвращайтесь туда, откуда пришли. Постоянно идите вперед, пока не придете к мосту, а затем и к лестнице. Спускайтесь до конца. На островках отдыхают некие существа (уж не лох-несские ли чудовища?) Если вы хотите подкрасться к ним поближе, продолжайте движение лишь тогда, когда они перестанут смотреть по сторонам. Так можно подойти совсем вплотную. Продолжайте идти по дорожке (она начнет подниматься). Затем вам надо будет спуститься по лестнице. Внизу вы сможете найти субмарину. Садитесь в нее. Рассмотрим управление: рычаг наверху, который движется по полукругу, разворачивает субмарину; рычаг, который может скользить с одной стороны на другую, выбирает, по какому пути ехать; ну а рычаг справа включает движение до следующей развилки. Итак, вам надо развернуть субмарину и проехать вперед. Убедитесь в том, что рычаг выбора направления стоит справа, и проедьте вперед. Откройте люк и вылезайте из субмарины. Поднимайтесь по лестнице в здание. Поставьте все рычаги в верхнее положение. Возвращайтесь в субмарину. Разверните ее, езжайте вперед, развернитесь еще раз.



Остров мятежников (Rebel Island)

Коснитесь появившейся книги. Полюбуйтесь на базу мятежников сбоку. Это единственное место в Ривене, где действие происходит ночью. Развернитесь и идите к книге. В вас выстрелят дротиком. Походите немного по своей камере. Полюбуйтесь видом из окна, потом из двери. Внезапно придет девушка и принесет вам дневник Катерины и книгу-ловушку, которую вы потеряли вначале. Просмотрите дневник. Вы должны там найти комбинацию из пяти чисел. Это вам понадобится позже. Потом девушка вернется и принесет вам Книгу перехода. Кстати, не стоит проходить через зеленую книгу. Не забудьте: это ловушка! Если только вы не пылаете желанием увидеть другой конец. Идите через Книгу перехода.

Лесной остров

Вы вернетесь в комнату с камнями. Идите назад по туннелю к секретному проходу и дерните за кольцо, чтобы заново его открыть. Выходите из темницы и идите направо. Опустите лестницу и спускайтесь. Развернитесь и идите так же, как шли после того, как опустили субмарину. Но только в этот раз выберите дорожку, которая ведет к вагонетке. Садитесь в нее. Дерните рычаг слева от вас.

Бумажный остров

Помните двойные двери? Вот туда вам и надо идти. Только в этот раз после того, как закроете за собой двери, идите в левый проход. Спускайтесь по лестнице к двери. Откройте ее. Пройдите в комнату. Развернитесь. Закройте за собой дверь. Идите в правый проход. Опять надо вовремя нажать кнопку на видоискателе. Купол перестанет вращаться. Идите к нему. Введите тот же пароль, что и в первый раз – купол откроется. Используйте книгу. Вы окажетесь в доме Гена.

Дом Гена

Снова поговорите с Геном. Проходите в книгу-ловушку, когда он вас об этом попросит. Не волнуйтесь, вы скоро поменяетесь местами! После того, как Ген совершит очередную глупость, поверив вам, найдите дырку в полу и спуститесь в его спальню. На столе лежат забавные часы в виде серебряного шара. Щелкните на них. Они выдадут пять звуков, после чего откроются. Запомните их: динь, динь, клак, динь, клак. Поднимайтесь назад по лестнице. Поверните направо. Вы должны увидеть рычаг – дерните его. Клетка опустится. Зайдите





туда, где она была, найдите книгу с одним квадратиком и совершите переход.

Остров-тюрьма (Prison Island)

После того как вы выйдете из купола, идите вперед по дорожке до упора. Вы увидите аппарат с тремя кнопками и рычагом. Каждая из кнопок издает свой звук. Из них надо составить мелодию, которую вы слышали в спальне Гена. Когда вы это сделаете, дерните рычаг – вы подниметесь наверх и освободите Катерину. Катерина поговорит с вами и убежит (вот так всегда: дальше разговоров дело не заходит!). Теперь осталось совсем чуть-чуть. Возвращайтесь через купол в дом Гена. Выберите книгу с пятью квадратиками (только у нее не вырвана страница перехода).

Остров Большого Купола

Выйдя из купола, идите по дорожке до конца. Нажмите кнопку – вы подниметесь наверх. Наверху повернитесь один раз направо и идите вперед до Большого Купола. Когда внутри дойдете до двери с поднятым мостом впереди, дерните рычаг справа – мост опустится. Идите через золотую комнату. Как только выйдете, спускайтесь по лестнице справа туда, откуда начинали свое путешествие. Справа есть телескоп. Подойдите к нему. Посмотрите на люк внизу. Введите код из дневника Катерины. Клавиши надо нажимать в последовательности: первая слева, четвертая, четвертая, третья, первая. Посмотрите внимательно на левую колонну, уберите «стоп». Правый рычаг направьте вниз и нажимайте кнопку – телескоп будет опускаться. Опустите его до конца, а потом наслаждайтесь результатом своих трудов!

Алекс PcDuck

НОВОСТИ

Компания-издатель *Mindscape* сообщила о повышении прибыли на 70 % за 1997 год. Это очень хороший показатель для фирмы, которая в 1996 году потеряла более $60 миллионов. При этом стоит заметить, что только одна игра, **Lego Island**, изданная компанией, вошла в 20 самых продаваемых игр 1997 года.

Но даже несмотря на улучшение финансового положения издателя, основная студия-разработчик *Mindscape*, известная команда *SSi*, разработчик пошаговых игр жанра wargame, переедет в другой офис из города Саннивейл в Адриенн (оба в Калифорнии). Офис *SSi* будет делить с другой студией *Mindscape*. Но даже несмотря на то, что пресс-атташе компании Адриен Ханкин (Adrienne Hankin) утверждает, что переезд связан исключительно с окончившейся рентой на офис, компания, некогда выпускавшая игры самых разных жанров, явно испытывает странные затруднения – чем же еще можно объяснить переход фирмы на узкую специализацию. Источники в компании с практически стопроцентной уверенностью сообщают о том, что теперь *SSI* будет работать только в двух направлениях, развивая серии **Panzer General** и **Creatures**.

***

Впервые за время своего существования компания *GT Interactive* обещает опубликовать подробный доклад о расходах на разработку и исследования. Эта информация появится вместе с финансовыми результатами первого квартала 1998 года. Пока же, по предварительным сообщениям, бюджет исследований и разработок *GT* составляет почти 15–20 % от всего бюджета компании. Данные цифры явно повысились по сравнению с прошлыми годами. Возможно, этот шаг обусловлен тем, что от *GT Interactive*, как издателя, ушли два крупных разработчика, компании *Apogee Software/3D Realms* и *Epic MegaGames* (они перешли к недавно появившейся ассоциации Майка Вильсона (Mike Wilson) *Gathering of Developers (G.o.D.)).*

Среди внутренних студий, которые получают деньги согласно существующему сейчас бюджету, можно назвать *SingleTrac* (разработчик знаменитых игр **Twisted Metal** и **Jet Moto),** *Oddworld Inhabitants* (разработчик **Abe's Oddysee**), *Cavedog Entertainment* (разработчик игры **Total Annihilation**) и *Humongous Entertainment* (компания, специализирующаяся на детских играх). Кстати, две последние компании возглавляет Рон Гилберт (Ron Gilbert), бывший работник студии *LucasArts* и создатель игр **Maniack Mansion** и **Secret of Monkey Island**.

***

Компания *Simutronics*, создатель довольно известных онлайн-игр, среди которых наибольшей популярностью пользуется **Gemstone III**, и компания *Renaissance Entertainment Corporation* (российскому зрителю она известна по сериалу «Приключения Геракла», идущему по выходным на НТВ) сообщили о подписании соглашения о сотрудничестве. Один из пунктов договора подразумевает взаимный промоушен продуктов на веб-сайтах компании. «Сочетание игр *Simutronics* и зрителей сказочных миров *Renaissance* более чем естественно. Наши игры дают возможность всем любителям сказок не расставаться со средневековыми и древними временами еще долгое время», – сказал Дэвид Уотли (David Whatley), президент компании *Simutronics*.

***

Компания *Microsoft* сообщила о том, что продала уже более 850.000 копий игры **Age of Empires** со дня ее поступления в продажу в октябре прошлого года. Это не удивительно, ведь, по информации *PC Data*, игра уже достаточно давно находится на первом месте по количеству продаж в категории стратегий. «Похоже, что **Age of Empires** покорила игроков всего мира, – сказал Эд Фриес (Ed Fries), генеральный менеджер игрового отдела *Microsoft*. – Так приятно видеть Age of Empires во главе списка, особенно в праздничные дни, когда появилось много других претендентов с уже устоявшимися именами. Брюс Шелли (Bruce Shelley) разработал эту игру с воистину глобальным подходом».

***

Компания *Microprose* опубликовала финансовые результаты за третий квартал 1997 года, который закончился 31 декабря. Как неоднократно предполагалось прежде, компания понесла убытки. Возможно даже, что это был самый неудачный период за все время существования компании. Цифры говорят сами за себя – компания получила только $14,9 миллионов при общих затратах в $10,9 миллионов. Стив Рейс (Steve Race), CEO компании, прокомментировал подобную неудачу следующим образом: «Мы очень мало выпустили хитовых продуктов и запоздали к нужному времени (имеется в виду предрождественский период). Результат этого мы вынуждены перенести и на ныне идущий квартал».

Этими словами Рейс дал неоднозначно понять, что и в четвертом квартале, который закончится 31 марта, он ожидает присутствие существенных потерь.

***

Компания *Psygnosis* сообщила, что новый боевик компании под названием **Shadow Master** появится для платформы PC к 10 марта. Игра основана на идеях известного фэнтези-художника и иллюстратора Родни Мэтьюса (Rodney Matthews).

Shadow Master – новый 3D-боевик с видом от первого лица с поддержкой до четырех игроков при соединении по протоколу IPX или TCP/IP.

***

Вряд ли кого-то удивит, что игры, основанные на известных мультфильмах, неизменно пользуются популярностью. Очевидно, поэтому компания *Broderbund Software* избрала для своей новой игры довольно популярный мультфильм Rugrats (в российском варианте он назывался «Мыши-рокеры с Марса»). Продукт появится в продаже в 1999 году. Кстати, игра основанная на этом мультфильме, уже существует, но для платформы Playstation.

***

В компании *«Стрелец»* в очередной раз отодвинута дата выхода диска **«Современники»**, исторической викторины об известных личностях с тематическими играми. Досовская версия проекта уже готова, однако компания чуть-чуть изменила превоначальные планы, и собирается также переводить продукт под платформу Windows 95, что займет некоторое время. Любители истории могут ожидать появления **«Современников»** в продаже не раньше лета 1998 года. Также кипит работа над еще одним историческим проектом. Диск носит пока рабочее название **«19 Век»**. Однако сроки появления этой энциклопедии еще пока не определены.

***

Компании *«Дока»* и *«Наши Игры»* продолжают работу над **«Противостоянием 2»**. Более 50 % игры готово, и уже сейчас можно с уверенностью сказать, что проект будет на редкость объемен. Выход игры предварительно запланирован на ноябрь 1998 года.

Информационное агентство «Galaxy Press»

CARMAGEDDON
SPLAT PACK



Разработчик	Interplay
Издатель	SCI, Stainless
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	гонки на выживание
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

PlayStation

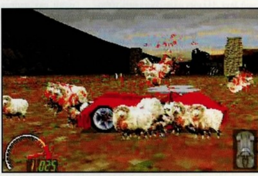
Операционная система – Windows 95 или DOS 5.0.
Процессор – Pentium 90 (рекомендуется Pentium 166).
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 24 Мб).
Привод CD-ROM – восьмискоростной.
Видеоплата – 1 Мб (рекомендуется 4 Мб, 3Dfx).
Звуковая плата – совместимая с SoundBlaster, (рекомендуется SoundBlaster 16).

Торжествуйте, поклонники кровавой резни на дорогах – вам на растерзание дается новая, усовершенствованная версия игры **Carmageddon**, так полюбившейся нашим *игроманам*. Продолжение игры – **Carmageddon Splat Pack** – еще более злобное и кровавое, чем предшествующая игра. А ведь еще не остыла раскаленная от страстей клавиатура ваших компьютеров, и не так давно выносили вы на помойку «убитые» джойстики, не выдержавшие этой сумасшедшей гонки.

Как всегда, в игре действует всего одно главное правило: сколько убьешь, столько проживешь! Если же говорить об отличиях второго **Carmageddon**'а от его первой части, то они направлены прежде всего на улучшение графического представления игры и увеличение играбельности: изменился к лучшему дизайн автомобилей, увеличилась длина трасс эдак раза в два-три, а также добавилось различных людишек, которых иногда бывает приятно «прокатить» на своем помятом бампере. Все это дело сверху посыпано двадцатью абсолютно новыми трассами, которые можно объединить в семь групп по схожести. Гонщики, с которыми



вы соревнуетесь, повысили свой уровень интеллекта. После первого **Carmageddon'а** у них появился обостренный инстинкт самосохранения, очень мешающий их уничтожению. Хотя, по большей части, их поведение придерживается правила: «сила есть – ума не надо» (чем больше и массивнее автомобиль, тем тупее сидящий в нем водитель). Правила стали



жестче, в основном, из-за большей протяженности трасс. Так что, если вы настоящий поклонник красивого убийства на автомобиле, то **Carmageddon Splat Pack** не только будет достойно занимать место на полочке, пополняя вашу коллекцию компакт-дисков, но и часто крутиться в вашем CD-ROM'е. Будьте уверены: в **Splat Pack**'е бампер будет понадежней любого другого вида оружия.

Главное меню

Всего несколько слов относительно главного меню игры для тех читателей, которые только начали покупать журнал «Игромания». Давним читателям напоминаем, что полное описание игры **Carmageddon** вы можете прочитать в первом выпуске нашего журнала.

New Game – выберите водителя и автомобиль, а затем уровень сложности. Вы попадете в меню, где сможете: **change race** – выбрать трассу; **view info / view racers** – посмотреть информацию по трассе / по гонщикам; **parts shop** – зайти в магазин автозапчастей и (при наличии денег) приобрести: дополнительные элементы защиты (armor), более мощный двигатель (power), «примочки» для бампера (offensive); **change car** – поменять автомобиль (если вы захватили какой-нибудь автомобиль во время предыдущего заезда); **start race** – начать гонку;

New Network Game – начать сетевую игру;



Recover Car And Continue	– восстановить автомобиль и продолжить гонку;
Abort Race	– прекратить гонку;
Options	– опции игры. Вы можете установить уровень звука, изменить графическое представление экрана и выбрать клавиши управления автомобилем в игре;
Load Game / Save Game	– загрузить ранее сохраненную игру / сохранить текущую игру;
Abort Game	– прервать игру;
Quit Carmageddon	– выйти из игры.

Миры Carmageddon'a

Мы взяли на себя смелость объединить несколько похожих одна на другую трасс под общим названием – мир. Таким образом, каждый мир включает в себя трассы, объединенные общими признаками (одинаковый пейзаж, аналогичная дорога, отличающаяся всего лишь некоторыми элементами и т. п.).

Ад

Вы спускаетесь в подземелье церкви, где, по мнению создателей игры, находится самый что ни на есть настоящий Ад. Так как трасса проходит сквозь церковь, не бойтесь влететь в дверь храма. Внизу вас ожидают грешники, души которых горят вечным огнем. Если хотите, можете их немного попотрошить (им ведь нечего терять). Остерегайтесь ручейков из лавы: из них еще никто, не уплатив тысячу баксов, не выбирался.



«Формула-1»

Даже и не пытайтесь поездить по правилам «Формулы-1», не получится! Здесь – гонки на выживание! Вздохнуть спокойно вам не дадут соперники. Настоящим киллером в этих местах считается тот, кто сможет заехать на трибуну и подавить пару сотен болельщиков.

Ледовое побоище

Тут чудеса, тут Quake'и мерзнут... Вкопанные в землю и залитые водой по самую лысину Quake'и будут настоятельно просить вас о том, чтобы вы разбили их ледяные кандалы. Люди здесь в основном катаются на коньках, и, естественно, по льду. Снежные пуленепробиваемые сугробы не дадут вам сильно разогнаться, да и не следует зимой, без шипованной резины, быстро летать по накатанному снегу.

Канарские острова

Несколько островов, связанных между собой мостами, огромные пляжи, на которых прохлаждаются любители позагорать. Именно здесь можно проверить, какова ваша машина в действии.



Тюрьма

Здесь неплохо устроились заключенные-смертники. От скуки они решили разрушить свою тюрьму. Ваш священный долг перед обществом – помочь им отправиться на тот свет. Но не забывайте и о врагах, с которыми не сведены еще счеты.



Земля инков

Катаясь по заброшенным пещерам и поросшим травой туннелям, вам не только придется искать противников, но и пытаться отыскать выход на свежий воздух. Скопление выхлопных газов в пещерах и недостаток живых существ могут серьезно подорвать ваше здоровье (вплоть до удаления вас с рейса по истечении времени).

Бывший мужской монастырь

Здесь на прекрасных зеленых холмах вы повстречаете монахов и бедных овечек, которых при желании можете отправить на небеса. Кстати, за убийство овцы вам добавят время.

Руины

Этот мир состоит из ветхих навесных мостов (удивительно, как они еще не рухнули) и нескольких маленьких островков, соединенных между собой этими самыми мостами. Везде навалено огромное количество странных обломков, очень часто мешающих проезду, а вокруг – вода...

Перечень автоманьяков

Как вы уже заметили, эта игра боевая, и в ней существует более двух десятков водителей, которым ваша наглая красная рожа в левом верхнем углу экрана не по душе еще с первого **Carmageddon**'а. Эти ребята всеми силами пытаются отбить у вас охоту жить, а тем более – убивать. Хоть им и плевать на состояние своего автомобиля в заезде, но они охотно тормозят перед пропастями и ямами, из которых не так-то



Клавиши управления

Цифровая панель (Numeric pad, NP) (блок клавиш справа на клавиатуре):

`8(NP)` – газ;
`2(NP)` – задний ход;
`4(NP)` – поворот налево;
`6(NP)` – поворот направо;
`Пробел` – ручной тормоз;
`Backspace` – восстановить автомобиль;
`Insert` – переместить (поставить на колеса) автомобиль;
`P` – включение / выключение окна с лицом водителя, в роли которого вы играете (в окне видно поведение человека за рулем);
`S` – включение / выключение музыки и специальных эффектов;
`M` – включение / выключение зеркала заднего обзора (это заметно только при виде из кабины);
`Q` – посмотреть налево;
`W` – посмотреть направо;
`E` – посмотреть прямо;
`I` – посмотреть, сколько вы проехали миль, сколько выводится кадров в секунду и т. п.;
`Z` – ручной режим переключения передач;
`Z + 8(NP)` – «уйти с буксы». Примерно это выглядит так: вы включаете первую передачу и вдавливаете педаль акселератора в пол. Рев двигателя, визг шин, дым из-под колес – неискушенные зрители в восторге. В принципе, автомобиль поедет не так уж и быстро, как бы вам хотелось, но обороты двигателя достигнут предела. Все плюсы этого эффекта вы узнаете позже.







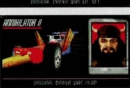














просто выехать. И в отличие от обычных симуляторов кольцевых гонок, вам не придется умирать от скуки, глядя на однообразный дизайн и раскраску автомобилей.

По убойности (мощности) автомобили соперников можно разделить на три категории: первая категория – маломощные автомобили, не способные причинить вам особого вреда; вторая – автомобили с прочной броней и хорошим вооружением, способные причинить вам достаточно неприятностей на дороге; третья категория – автомобили-убийцы, как правило, обладающие большой массой. Остерегайтесь их.

Ваши автомобили

Eagle 2 – ваш личный модернизированный Eagle из первого **Carmageddon**'a под управлением все того же Max'a Damage'a. Кстати, вы можете ввести и свое имя, но, увы, лицо свое не подставите.

Hawk 2 – также дается на выбор только вам. Является более крутой версией автомобиля из **Carmageddon**'a. Управляет им несравненная Die Anna.

Автомобили первой категории и их водители

Grunge Buster – им управляет ваш старый дружок – механик-маньяк, перенесенный без каких-либо изменений из первого **Carmageddon**'a.

Stiffshifter – братья Гримм напрочь отказываются от новейших разработок в автомобилестроении и предпочитают все тот же черный катафалк с гробом на борту.

The Bear – его ведет ваш старый знакомый, земляк Иван, у которого, судя по машине, особых изменений не наблюдается (видимо, из-за традиционной нехватки денег).

Killer Coop – господин Майк О'Кане на своем «курином убийце», видимо, мечтает легко отделаться. По-моему, у него один шанс из ста.

Electric Blue – всем давно известный автомобиль тетушки Стеллы. Имеет те же характеристики, что и при первом знакомстве с ним. Совет: при первой возможности уничтожьте этот автомобиль.

Tashita – у бедного ED 101, видимо, шарики за ролики заехали, и он решил остановить свой выбор на единственном автомобиле. Никакой модернизации...

Annihilator 2 – автомобиль старого знакомого, викинга Влада. Корпус его дрэгстера заменен почти полностью, сопротивление воздуха стало меньше, колеса – шире, а выхлопные трубы – больше.

Автомобили второй категории и их водители

The Sled – этим американским hot-rod'ом управляет с виду очень крутая Синтия.

Doozer – товарищ Firestorm с химического завода (из первого **Carmageddon**'a) куда-то надолго исчез, зато на его место пришла его последовательница – Su Borg. По виду машина напоминает миниатюрный глазастый бульдозер, а по поведению – машину Firestorm'a.

De Gory'un – чего проще – оторвать от сельскохозяйственного трактора движок и плуги, поставить это все на обычный легковой автомобиль, и почувствовать себя





















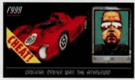
























суперменом?! Металлический Мики так и сделал.

Ramraider – большой Дедди, водитель этого военного джипа, видимо, никакого представления об автомобильном оружии не имел и не имеет, но крови вам попортить сможет много.

Blood Mobile – более кровавых и грозных с виду авто больше и не встретишь на дорогах **Carmageddon**'а. Этому профессиональному хирургу наконец надоели скучные больничные палаты и пациенты с переломанными ногами и руками. Вот он и решил поучаствовать в гонках на выживание. Да вот, судя по давно немытой машине, переусердствовал, пока добирался до трассы.

Stodge Barger – у него сразу два водителя. Эта парочка, вдоволь накатавшись в игре **Interstate '76**, побросала пушки и пулеметы, решив испробовать свои способности в другом деле и по другим правилам.

Killer Kitty – по этому поводу могу дать один совет: остерегайтесь кошек за баранкой новейших концепт-каров, это может привести к плохим последствиям!

Caddy Fat Cat – им владеет водитель-негр, обожающий езду на автомобилях шестидесятых годов.

Towmeister – эту машину просто обожает псих, возомнивший себя питбулем. На своем желтом эвакуаторе – ну просто зверь.

Bugutti – за рулем леди Жук. Впихнула в свою старенькую малютку два восьмицилиндровых дизельных двигателя. Для этого моторный отсек пришлось увеличить почти в два раза.

The Twister – машиной управляет любитель посверлить кому-нибудь мозги. После первого **Carmageddon**'а на своей машине ничего не поменял.

RoadHog – автомобиль Porshe 911, изуродованный до умопомрачения.

Carrerasaur – у Стига новая машина! Теперь это – слегка доработанный Porshe 911 с тем же металлическим панковским гребнем на крыше.

F999 – его ведет фанатик «Формулы-1». Машина у него соответствующая.

Stiletto – принадлежит Альфонсо Спагетти – итальянцу, такому же маньяку, как и все. Альфонсо помешался на серийных авто спортивного типа.









Автомобили третьей категории и их водители

Squad Car – его ведет все тот же веселый полисмен с бубликом во рту, охраняющий порядок в радиусе двадцати метров, и, как всегда, мечтающий потолкаться хоть с кем-нибудь.

Suppressor – да-а, этот малый не только не похож на человека, но и имеет в своем распоряжении неплохой шестиколесный слиток брони, состоящий из двух полицейских каров (автомобилей). Это чудовище представлено в единственном экземпляре, так что полюбуйтесь им как следует перед тем, как оно вас сотрет с лица земли.

Piecemaker – имя женщины-водителя этой машины можно перевести как «лунный ребенок», да и с виду она нежная и хрупкая, но на самом деле по своей жестокости и страсти к насилию занимает первое место.

The Plow – Дон Думпстер, владелец этого четырехколесного механизма, не остановился на двух тоннах и повысил массу своего детища до четырех. Покрышки в гору уже не тянут, зато наитяжелейшим из монстров он стал. О типе автомобиля говорить уже не приходится – и так все ясно!

Rig O'Mortis – как приятно видеть приближающуюся тень короля дорог с ржавым бампером впереди! Бабуля (всем говорящая, что потеряла свои очки), сидящая за баранкой этого монстра, и не подозревает о мощности оружия, оказавшегося в ее руках (да и водить-то она толком не умеет).

Monster Masher – Герман Монстр в детстве был хорошим мальчиком. Повзрослел – купил себе огромный бигфут, спился и начал играть в грязные игры типа **Carmageddon**, от чего все и страдают.

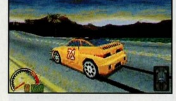
Полезные советы (тактика управления)

Естественно, некоторые *игроманы*, впервые взяв в руки игру такого типа и испробовав ее в деле, могут незамедлительно избавиться от нее всего-то по одной причине: неумение ездить. Поэтому мы предлагаем вам инструктаж профессионала по вождению суперавтомобилей в виртуальном мире **Carmageddon Splat Pack**.

Первичные навыки: начало движения

Старт. На старте начинающий водитель-убийца, чтобы не тянуть кота за хвост, должен попробовать (не дожидаясь команды «GO!») нажать Z и клавишу движения назад (или вперед). Пока противники «спят», дожидаясь начала заезда, вы уже успеете пришпандорить к стенке стоящего сзади или скинуть его в пропасть (при наличии таковой). Тут же получите немного денег. Этот же прием можно попробовать на стоящих впереди автомобилях.





Езда по прямой. Передвигаясь на высокой скорости по ровной, прямой дороге, не рекомендуется крутить руль, отпустив газ, во избежание потери сцепления задних колес с дорогой и последующим заносом автомобиля (очень плохо, когда такое происходит на дороге, не имеющей по бокам спасительных бордюров).

В ситуации, когда вам позарез необходимо сбить пешехода или долбануть кого-нибудь по радиатору, избегая при этом заноса, существует проверенный годами простейший прием: распознав показавшийся из тумана или темноты силуэт, не отпуская газ, поправляйте курс клавишами поворота. Если же вы все равно чувствуете промах, дергайте ручник. При хорошей реакции – попадание стопроцентное!

Общие советы для всех водителей

Прохождение поворотов. Особых навыков для этого не нужно, но все же... Неинтересные и скучные повороты надо проходить на той скорости, которая оптимально подходит для данного поворота. Отрегулировать ее очень просто: если центробежная сила пытается выкинуть вас с поворота, то попробуйте просто полностью сбросить газ. Если же машина пытается прижаться к внутреннему радиусу поворота, отпустите клавишу поворота и прибавьте газку.

Экстра-разворот на сто восемьдесят градусов. Он очень может пригодиться на узких дорогах, а также – если вы хотите завязать в узел выхлопную трубу противника, удаляющегося в противоположную сторону. Так вот: при развороте с места жмите любую клавишу поворота, Z и газ.

Чтобы машину не крутануло на триста шестьдесят градусов, временно отпустите Z и газ, когда она встанет на нужный курс. При развороте же на ходу нужно рвануть ручник и одновременно любую клавишу поворота (машина поедет юзом), а после – Z + газ. Когда машина встанет на нужный курс, временно отпустите Z и газ.







Профессиональные навыки
(не советуем пользоваться без первичной подготовки)

Прыжки с высоты. Чтобы осуществить красивый прыжок с ровной поверхности и при этом умудриться приземлиться на колеса, нужно строго следовать следующим инструкциям: разгонитесь до скорости не ниже 40 км/ч; при подъезде к краю пропасти (так, чтобы между ней и вами было расстояние, примерно равное длине вашего авто) жмите следующую комбинацию клавиш – ручной тормоз (передние колеса должны быть у самого края) + любую клавишу поворота, затем Z + газ. После этого ваш автомобиль должен, крутясь, лететь вниз (днище должно быть параллельно земле). Возникшие в полете крены тут же будут исправлены вращением. Главное – проделать операцию нажатия клавиш не рано (в первую очередь вниз пойдет задняя часть машины или бок) и не поздно (сначала вниз пойдет перед или бок).

На некоторых автомобилях с громадными колесами можно использовать прыжок без разворота: вы подъезжаете к пропасти и – полный газ. Ваша машина должна ровненько, без переворотов, пойти вниз.

Убиваем противников

Во время игры у некоторых игроманов может возникнуть вопрос типа: «а что это, я его мочу, а очки не сыплются?!». Так вот, количество зарабатываемых вами кредитов и времени за удар определяется силой вашего удара и состоянием того места на корпусе избиваемого автомобиля, по которому вы бьете. Если это место уже полностью убито, то, какой бы ни была ваша скорость, ничего вы за удар не получите.

Самым наибыстрейшим способом умертвления противника является серия из одного-трех ударов по крыше, особенно если его положить на бок, колесами к стене.

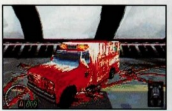
С автомобилями первой категории справиться вам будет несложно, а вот вторая требует более пристального внимания. Лучше всего, если ваш автомобиль будет той же весовой категории, что и у противника. Разгонитесь до средней скорости и идите в лобовую атаку. Если же у вас более легкий автомобиль, то лучше всего бить врага в правый бок на высокой скорости (так как у автомобилей второй категории это наименее защищенная сторона).

Расправляемся с крутыми. К самым крутым тачкам можно отнести: бигфут (Monster Masher), синий автомобиль шестидесятых годов (Stodge Barger), черный грузовик (Rig O'Mortis) и всем известный супербульдозер (The Plow). С бигфутом и синей машинкой справиться-то еще можно, но вот с супербульдозером (а тем более – грузовиком) потягаться не каждый может (проще выкинуть их с уровня). Но тем не менее и их можно победить.

Самый простой способ – скинуть такой автомобиль в пропасть. Для этого разгонитесь примерно до такой же скорости, как у противника, и начинайте подталкивать его к обрыву. Для вас самое главное – успеть затормозить до края пропасти. В случае, если вам не удалось это сделать, дайте противнику возможность скинуть вас в пропасть: скорее всего, он свалится вместе с вами.

Если же вы охвачены яростью и сидите в автомобиле высокого класса, уровень защиты которого больше трех, то смело, давя на газ, встречайте автомобиль противника своим бампером.

Крутые ситуации. Это лучшее, что может произойти во время заезда: случайные перевороты ваших противников, застревание их во впадинах рельефа, откуда они не могут выбраться, но вы можете спокойно их там достать, а так же нахождение вами бочек, увеличивающих мощность вашей брони, и т. п. Не упускайте возможности, которая выдалась вам, может, единственный раз за один рейс!





Толпа на дороге. Что такое толпа человеческих существ, мирно стоящая на дороге или еще где-нибудь? Первое – ваш единственный шанс заработать бонус за убийство более одного человека за раз, второе – возможность запастись деньжатами и временем и, наконец, третье – просто порезвиться от души! Причем, чтобы эффект был выше, хорошенечко разгонитесь, недалеко от толпы дерните ручник и нажмите любую клавишу поворота – так, чтобы смести их всей длиной вашего металлического монстра.

Имейте в виду, что наши советы – это не руководство пользователя, которому вы должны неуклонно следовать. Просто мы, как старые фанаты этой игры, решили поделиться с вами своим опытом. Вам самим предстоит решать, как играть. И, возможно, у вас будет более крутая тактика в гонках на выживание. Не скромничайте, поделитесь ею с нами!

Роман Облизин, EviL LaugH

Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

НОВОСТИ

Компания *1С* столкнулась с творческим кризисом. На данный момент сотрудники фирмы затрудняются сами придумать достойное название для детского квеста о коте Леопольде. Компания бросила клич собратьям по компьютерному перу и просто любителям компьютерных игр, прося помощи и оригинальных идей

***

В Москве с 20 по 23 мая пройдет Шестой Московский Международный Фестиваль Компьютерной Графики и Анимации «Аниграф '98». Фестиваль будет проходить в Центре международной торговли на Красной Пресне. В рамках этого фестиваля клубом *Game Galaxy* и оргкомитетом фестиваля будет проведен 4-й Конкурс Российских Игровых Разработок и очередной Городок Компьютерных Игр.

На Городке посетители смогут познакомиться с российскими игровыми фирмами и продуктами их деятельности, будут функционировать демонстрационные компьютеры, на которых представители игровых компаний покажут широкому кругу посетителей продукты, выпущенные за год, а также новые разработки. Планируется проведение большого количества конкурсов на знание игр, чемпионатов по наиболее популярным играм, а также отдельный комплекс мероприятий по детской тематике – свободные компьютеры для игры, конкурсы и сувениры для самых маленьких.

В рамках Городка будут проведены два открытых круглых стола – по истории компьютерных игр (проводит информационное агентство *Galaxy Press*) и по нынешней ситуации с играми в России (готовит клуб *Game Galaxy*). Специалистов приглашают посетить круглый стол-конференцию по проблемам компьютерного пиратства в России (готовит ассоциация «Русский Щит»). Клуб *Game Galaxy* также подготовил несколько мероприятий развлекательного характера для смягчения официальной обстановки и надеется сделать Городок настоящим праздником для посетителей.

4-й Конкурс Российских Игровых Разработок пройдет в этом году по трем основным направлениям: завершенные проекты, неоконченные перспективные разработки и локализованные проекты. Представленные на конкурс работы будут демонстрироваться на широком экране и будут предназначены не только для членов жюри, но и для широкого круга посетителей выставки.

Основным является конкурс завершенных проектов, на нем будут представлены завершенные и выпущенные в продажу не позднее мая 1998 года продукты. Наилучшие игровые проекты будут награждаться по следующим номинациям:

- Гран-при
- Приз зрительских симпатий
- За лучшее художественное оформление
- За лучшую работу аниматоров
- За лучшее музыкальное оформление
- За лучшую сюжетную линию
- За оригинальность концепции
- Специализированные номинации:
- За лучшую стратегическую игру
- За лучшую приключенческую игру
- За наиболее точную передачу реальности
- Новый взгляд на старую тему
- За динамичность
- За лучший продукт для детей
- За юмор в игре
- За лучшую многопользовательскую игру
- Участники конкурса локализаций премируются по следующим номинациям:
- За лучшую локализацию продукта
- За лучший продукт выбранный для российского рынка
- За вклад в развитие рынка зарубежных игр в России

Участники конкурса неоконченных разработок награждаются тремя призами «За перспективную разработку». Ограничений по стадии разработки не существует – главное, наличие видеоролика и концепции игры.

***

Компания *SSi* приняла решение об изменении издательской стратегии и переходу к выпуску исторически достоверных продуктов типа wargames и simulation. В связи с этим 27 января компания *SSi* была вынуждена расторгнуть контракт об издании российского проекта **«Аллоды: Печать тайны»** (разработчик – фирма *Nival*, издатель – компания *«Бука»*) который явно не подпадал под это определение.

В ближайшее время компания *«Бука»* собирается объявить нового издателя на западном рынке. Изданием на российском рынке и распространением на территории России, стран СНГ и Балтии будет заниматься компания *1С*. В настоящий момент компания *«Бука»* ведет переговоры с одним из ведущих российских провайдеров Интернет-услуг об организации игрового сайта для игры **«Аллоды: Печать тайны»** и возможно, что уже первые покупатели игры смогут сразится в On-Line-режиме.

***

Компании *Electronic Arts* и *MGM Interactive* подписали соглашение о совместном издании минимум четырех новых игр компании *MGM Interactive*. *Electronic Arts* станет эксклюзивным дистрибьютором во всем мире, кроме Северной Америки. Под соглашение подпадают ожидаемые игры **WarGames**, **Return Fire 2** и следующий продукт о Джеймсе Бонде.

Компания *Mindscape* сообщила о том, что к осени текущего года издаст продолжение игры **Creatures**. Игра (что естественно) получит название **Creatures 2**. В игре будет новый виртуальный мир и значительно улучшенный интеллект у норнов (существ, которых надо воспитывать).

***

Компании *Hasbro* и *DreamWorks Interactive* сообщили о работе над новыми CD-ROM-играми, основанными на фильме «Small Soldiers», премьера которого состоится летом. Основной аудиторией обоих продуктов будут дети. Но если игра компании *Hasbro* будет представлять из себя своеобразный программный пакет по созданию собственных солдат, то игра *DreamWorks* будет смесью боевика и стратегии с миссиями, основанными на событиях фильма.

***

Компания *«Бука»* сообщила о переносе даты выхода игры **Vangers** на конец мая – начало июня в связи с подписанием контракта на издание игры на Западе с компанией *Interactive Magic* и назначением даты мировой премьеры.

Информационное агентство «Galaxy Press»

DIABLO: HELLFIRE



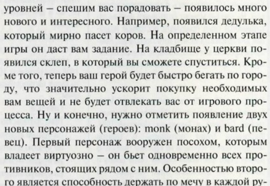
Разработчик	Blizzard
Издатель	Sierra
выход	декабрь 1997 г.
Жанр	RPG + аркада.
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Минимальные / оптимальные требования:
Операционная система – Windows 95.
Процессор – 486 DX-2 66 / Pentium 120.
Оперативная память – 8 Мб / 32 Мб.
Привод CD-ROM – четырехскоростной / восьмискоростной.
Видеоплата – 1 Мб / 2 Мб.
Звуковая плата – аналогичная SoundBlaster, 8 бит / 16 бит.
170 Мб свободного места на жестком диске, обязательное наличие диска с игрой **Diablo**.

«Ну вот, опять **Diablo**!» – воскликнут наши читатели, и в какой-то степени будут правы. Действительно, об этой игре не писал только ленивый. Можно подумать, что все о ней уже известно и возвращаться к ее описанию не стоит. Мы же надеемся, что у игры за это время появилось много новых поклонников, к тому же, на радость всем фанатам игры **Diablo**, наконец-то вышли дополнительные уровни – **Diablo: Hellfire**.

Для тех, кто уже играл в **Diablo**, освоение новых уровней не составит труда, но возможно, что из нашего описания и они почерпнут для себя что-то новенькое,





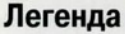
тем более, что мы попытались собрать в нем максимум информации по игре.

По сути в игре ничего не поменялось, и, как раньше, ваша главная задача – победить Дьябло. Зато по части уровней – спешим вас порадовать – появилось много нового и интересного. Например, появился дедулька, который мирно пасет коров. На определенном этапе игры он даст вам задание. На кладбище у церкви появился склеп, в который вы сможете спуститься. Кроме того, теперь ваш герой будет быстро бегать по городу, что значительно ускорит покупку необходимых вам вещей и не будет отвлекать вас от игрового процесса. Ну и конечно, нужно отметить появление двух новых персонажей (героев): monk (монах) и bard (певец). Первый персонаж вооружен посохом, которым владеет виртуозно – он бьет одновременно всех противников, стоящих рядом с ним. Особенностью второго является способность держать по мечу в каждой руке. В игре появилось также много новых монстров и загадок.

Перед началом игры вы сможете выбрать уровень сложности, на котором собираетесь играть, так что сможете попробовать свои способности как на легком (если вы новичок), так и на самом сложном уровне, а от этого игра становится еще интереснее.

В общем, игра осталась такой же увлекательной, как и была, только стала заметно разнообразнее и интереснее.

Легенда



Эта история началась очень давно. Семь демонов – правителей Ада – не поделили власть и перенесли свои «разборки» на Землю. В результате, как обычно, пострадали простые смертные, которым пришлось взвалить на свои плечи всю тяжесть борьбы с темными силами. Путем титанических усилий они победили, и трое главных демонов – Мефисто (Mefisto), Баал (Baal) и Дьябло (Diablo) – были заточены орденом магов в особые магические кристаллы и помещены в различные части света. Кристалл с Дьябло хранился в древнем монастыре ордена магов, расположенного возле города Тристрам (Tristram). Но шло время, и от монастыря великих магов остались одни руины. Пришедшие в те места проповедники церкви соорудили на месте руин кафедральный собор, справедливо рассудив, что свято место пусто быть не должно.

Жизнь на Земле текла своим чередом, а дух Дьябло накапливал силы для освобождения. То ли кристалл дал трещину, то ли маги не учли всей мощи этого демона, но со временем он научился воздействовать на умы людей, находящихся поблизости. И жертвой своей демон избрал архиепископа Лазаря (Lazarus). Выбор был не случаен – Лазарь являлся ближайшим совет-



ником короля Леорика (Leoric). Сам Леорик родился в северном королевстве Вестмарч (Westmarch) и прославился там как верный сын церкви и святой воин, исповедовавший религию Закарум (Zakarum) – культ Света. Придя в королевство Хандарас (Khandaras) Леорик объявил себя королем. И такова была его добрая слава, что народ согласился с его притязаниями. Как и полагается святому воину, замок свой Леорик посторил рядом с местным религиозным центром – тем самым собором, под которым таился неугомонный Дьябло. Постепенно характер Леорика изменился. Он уверил себя, что все кругом – враги, думающие только о том, как бы захватить трон, а единственный настоящий друг короля – архиепископ Лазарь. Разумеется, тут не обошлось без участия Дьябло.

Однако никто об этом не узнал. Леорик постепенно уверовал в то, что королевство Вестмарч (его родина, между прочим!) жаждет напасть на Хандарас. Поразмыслив, король решил перехитрить своих врагов и отобрать у них инициативу. Для этого он послал свою армию на север, чтобы она напала на Вестмарч первой.

Между тем Лазарь твердо вознамерился освободить Дьябло из заключения. Для этого надо было вонзить кристалл с демоном в голову подходящей жертве. Жертвой архиепископ избрал сына короля, принца Альбрехта (Prince Albrecht). Когда до несчастного отца дошла весть об исчезновении его единственного сына, он впал в бешенство и, решив, что виной всему – жители города Тристрама, обрушил на них весь свой гнев, требуя вернуть сына. Многих жителей Тристрама казнил Леорик, но так и не нашел Альбрехта. А тут еще вернулся начальник его гвардии Лакданан (Lachdanan) и поведал о полном разгроме армий короля на севере. Леорик окончательно сошел с ума. Видя его состояние, Лакданан начал умолять короля отречься от престола. Естественно, Леорик наотрез отказался, а «предателя» Лакданана приказал убить. Между верными королю слугами и друзьями Лакданана завязался бой. Лакданан победил и убил безумного короля. Умирая, Леорик проклял своих слуг, пообещав, что они будут служить ему вечно и после своей смерти. И проклятье сбылось – вскоре после похорон короля его умершие подданные стали воскресать, наводя ужас на жителей Тристрама.

Тогда архиепископ Лазарь предложил разыскать пропавшего сына короля и посадить его на трон, после чего все должно было вернуться на круги своя. Жители города последовали за архиепископом в подземелья под кафедральным собором и там попали в руки демона Мясника. Сам подлец Лазарь исчез.

В Тристраме осталось лишь несколько жителей, по тем или иным причинам не пожелавших покинуть обреченный город.

Как раз в это время в Тристрам пришел путник. То был человек, родившийся когда-то в городе, но потом отправившийся на поиски приключений в другие земли. Сыграть роль этого человека и предложено вам.

Итак, герой вернулся домой...

Управление игрой

Для начала вам предложат выбрать персонаж, которым будете играть, и уровень сложности. Тут создатели Hellfire внесли очень приятное изменение в процесс игры. Как вам, возможно, уже известно, победив Дьябло, вы сможете начать новую игру и выбрать тот самый персонаж, которым только что победили. При этом у вас останутся предметы и деньги, которые персонаж нес на себе в момент последнего сохранения игры, а сам он сохранит все свои параметры. Однако при новом прохождении игры тем же самым персонажем вы не могли повышать его уровень, т. к. очков опыта за уничтожение чудовищ ему уже не давали. А в Hellfire, если вы начнете игру со «старым» персонажем, но на более высоком уровне сложности, чем в предыдущий раз, вам за убитых чудовищ очки опыта давать будут. Иначе говоря, если вы убили Дьябло воином 25-го уровня при сложности игры Normal, то, начав новую игру на сложности Nightmare этим же воином, вы можете «поднять» его до 32-33 уровня.

После начала игры вы окажетесь в городке Тристрам. Для передвижения по городу щелкните на нужном месте левой клавишей мыши. Драться в городе вы не можете, ваши враги обитают лишь под землей. Чтобы напасть на врага, просто наведите на него курсор и, когда его очертания подсветятся, щелкните левой клавишей мыши. Правая клавиша служит для применения выбранного в данный момент заклинания. Чтобы поднять предмет с пола, повернуть рычаг или открыть дверь, просто щелкните на нужном предмете левой клавишей мыши.

Для экипировки вашего героя и ознакомления с его возможностями служит панель управления, расположенная в нижней части экрана.

Слева находятся следующие кнопки:

Char – выдача текущей информации о герое;

Quest – дневник, где записаны все полученные на данный момент, но еще не выполненные задания (квесты);



Map – карта уровня (работает только в подземельях);

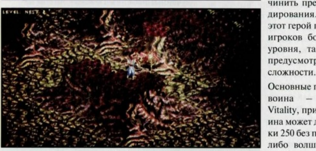
Menu – позволяет вам начать новую игру, сохранить текущую игру (учтите, сохраненная игра всего одна), загрузить игру, выйти в Windows или поме-

Управление

Z	– изменение масштаба игрового поля;	Пробел	– закрыть все включенные окна;
F1	– помощь;	S	– выбор заклинания для правой кнопки мыши;
P	– пауза;	Q	– вызов меню с дневником, в котором содержатся задания;
Esc	– вызов основного меню;	1,..., 8	– быстро использовать предмет, висящий на поясе;
B	– вызов меню с книгой заклинаний;	F5,..., F8	– «горячие» клавиши. Их можно закрепить за заклинаниями.
Shift	– нажав ее, можно стрелять из лука и махать мечом, не сходя с насиженного места;		Откройте список выбора заклинаний, высветите нужное и нажмите одну из этих клавиш, чтобы закрепить заклинание за ней.
C	– вызов меню с параметрами вашего персонажа;	F9,...,F12	– в многопользовательском режиме пересылка сообщений;
+ / –	– изменение масштаба карты;	↑, ↓, ←, →	– смещение карты.
I	– вызов меню с инвентарем;		
Enter	– включение окна для вызова сообщений;		

нять некоторые игровые настройки. Кстати, в **Hellfire** к настройкам, помимо изменения яркости экрана и звукового сопровождения, добавилось одно новшество – теперь можно менять скорость ходьбы вашего персонажа. При этом персонаж начинает носиться как угорелый, что очень удобно, т. к. позволяет экономить кучу времени. К сожалению, действует этот «бег трусцой» только в городе.





В центре расположено информационное окно, над которым находится восемь ячеек – «пояс героя», а по бокам круглые чаши, показывающие запас магии (синяя) и здоровья (красная). В ячейках вы можете хранить напитки и магические свитки. Для того чтобы быстро использовать их, можно щелкнуть по ним правой клавишей мыши или нажать на соответствующую цифру на клавиатуре.

Справа находятся следующие кнопки:

Inv – выбор инвентаря;

Spells – выбор магического заклинания из числа выученных наизусть.

Герои

Вы можете выбрать для себя одного из нескольких героев. У каждого из них есть свои сильные и слабые стороны и, чаще всего, способ борьбы с чудовищами у каждого из них разный. Мы дадим кое-какие советы для каждого из героев, но помните – эти советы не претендуют на роль истины в последней истанции.

Warrior – воин. Крупный, хорошо натренированный воин, который стоек к ударам противников. Даже если они навалятся все вместе, сможет дать им отпор. Один на один, он не оставит шансов ни одному противнику, но вот от магии или лучников он может сильно пострадать. Кстати, его конек – топор. Этот герой подходит для начинающих, поскольку в самом начале его параметры достаточно высоки и вам не придется все время следить за здоро-вьем героя. Но легкое начало не означает такое же легкое продолжение. Когда вы спуститесь на 9-11 уровни, враги не покажутся вам такими же безобидными, как в начале игры. Специфическая особенность – умение чинить предметы обмундирования. Впрочем, этот герой подойдет и для игроков более высокого уровня, так как в игре предусмотрен выбор сложности.

Основные показатели для воина – Strength и Vitality, причем сила у воина может достичь отметки 250 без помощи каких-либо волшебных вещей. А с повышением Vitality воины получают больше здоровья, чем любые другие персонажи в игре. Так что при повышении уровня опытности своего героя поднимайте эти показатели. Старайтесь навешивать на воина самые тяжелые и мощные доспехи, благо его сила это позволяет. При сражениях с врагами не давайте им окружить героя, помните – один на один воин способен сладить со всеми противниками, кроме основных (Diablo, The Defiller и Na-Krul). Против последних придется применить не столько силу, сколько ум. Больше всего трудностей у вас вызовут те чудовища, которые могут атаковать на расстоянии, поэтому держите при себе лук или разучите парочку заклинаний. Но на последние особо не надейтесь – в магии воин очень слаб.

Rogue – лучница. Эта героиня – некая воительница, поднявшаяся на борьбу со злом. С мечом и топором она, скажем так, не очень хорошо умеет обращаться, но вот с луком обращается превосходно. Она очень ловко и метко выпускает из него стрелы. Ее преимущество в том, что она может уничтожать врагов на расстоянии, основной недостаток – легко уязвима в ближнем бою. Также героиня неплохо управляется с магией, что может значительно упростить вашу игру. Специфическая особенность героини в том, что она способна видеть и обезвреживать ловушки: если в сундуке или двери есть ловушка, название будет светиться красным цветом. У вас будет возможность их обезвредить. Однако с этой героиней вам придется подумать о какой-то своей стратегии борьбы.

Основные показатели для лучницы – Dexterity (может достичь 250 без помощи магических предметов) и Magic. Лук и заклинания позволят ей расправляться с врагами на расстоянии, не подпуская их поближе.

Основной недостаток лучницы – ее оружие. Лук не наносит таких мощных ударов, как оружие воина, поэтому старайтесь учить мощные заклинания.

Sorcerer – чародей. Название говорит само за себя – в магии ему нет равных. Он очень быстро читает свитки и может выучить абсолютно все заклинания в игре. Но в ближнем бою он практически беззащитен. Поскольку некоторые виды магии очень мощные, у него всегда есть шанс победить. К несчастью, многие монстры имеют иммунитет к магии. Но если сильно постараться и проверить на монстрах все виды виды магии, то какое-нибудь заклинание точно подействует. Особенность чародея – возможность перезаряжать посохи. Чародей подходит тем, кто уже имеет большой опыт игры в **Diablo**. Новичкам лучше играть воином или лучницей.

Основной показатель для чародея – Magic, который может достичь отметки 250 без помощи амулетов, колец или других предметов. Главное – не давайте врагам приблизиться к нему. Труднее всего магам приходится в самом начале, когда хороших заклинаний у них нет, ведь любым оружием они владеют плохо. Зато потом, когда ваш маг вваливается в зал и сразу применяет заклинание Apocalypse...

Monk – монах. Этот персонаж виртуозно обращается как с посохом (он атакует одновременно всех противников, стоящих рядом с ним), так и с магией (он может использовать почти все виды магии). У него есть специфическая особенность – возможность заставлять светиться все предметы, которые выпали из монстров или просто лежат на уровне.

Основные показатели для монаха – Strength и Magic. Монах почти одинаково хорош как в ближнем (посохи), так и в дальнем (магия) бою.

Bard – певец (точнее, певица). Еще одна воительница, вставшая на борьбу против адских сил. Это – секретный персонаж, играть за которого можно, только проделав хитрый маневр (см. рубрику «Ломаем»). Она виртуозно обращается со всеми видами оружия, кроме топора. Ее особенность заключается в умении держать по одному орудию убийства в каждой руке, при этом общее повреждение складывается из повреждений, наносимых каждым орудием в отдельности. Также хорошо она владеет магией. При всех своих

умениях данная героиня довольно уязвима во всех отношениях: и магия на нее слишком сильно действует, да и в ближнем бою может получить по шее. Ее специальное умение – возможность идентифицировать предметы. Начинающим игрокам будет довольно сложно играть этим персонажем, несмотря на все описанные достоинства.

Основные показатели для этой героини – Dexterity, Strength и, в меньшей степени, Magic. До приобретения хороших мечей или палиц лучше полагаться на лук и заклинания, зато в конце игры есть смысл сразиться в ближнем бою, благо наносимый оружием из двух рук вред подчас превосходит даже тот, который наносит воин.

Параметры героев

Каждый герой изначально обладает рядом основных параметров, которые изменяются в течение игры. По мере выполнения заданий и уничтожения монстров повышается опыт героя, а затем и уровень его. Многие задания будут недоступны для вас, пока вы не достигнете определенного уровня. После повышения уровня на экране появляется сообщение «Level up», и вам дается 5 единиц, которые вы можете распределить между основными параметрами так, как вам удобно в данный момент. Для этого откройте окно персонажа (Char).

Основные параметры

Dexterity (DEX) – ловкость. Определяет точность наносимых героем ударов.

Magic – магия. Определяет возможность героя использовать магию, а также количество магической энергии, расходуемой на заклинания.

Strength (STR) – сила. Определяет мощность наносимых героем ударов и возможность использовать то или иное оружие, а также доспехи.

Vitality – жизненная сила. Определяет запас здоровья героя.

Дополнительные параметры

Life – количественное выражение здоровья в единицах. Нуль означает смерть героя.

Mana – запас магической энергии.

Level – текущий уровень героя. Повышается по мере накопления опыта.

Experience – опыт героя.

Next Level – количество опыта, которое осталось набрать для перехода к следующему уровню героя.

Gold – количество денег у героя. В одной ячейке помещается до 5.000 монет.

Armor Class (AC) – класс защиты. Чем он выше, тем меньше вреда наносят ему своими ударами чудовища.

Chance To Hit – вероятность нанесения удара врагу, выраженная в процентах.

Damage – наносимые врагу повреждения (при этом не учитывается мощность доспехов врага).

Resist Magic – степень сопротивляемости чисто магическому воздействию (например, заклинанию Blood Star).

Resist Fire – степень сопротивляемости воздействию огня, а также магическим заклинаниям, основанным на этой стихии.

Resist Lighting – степень сопротивляемости молнии, а также магическим заклинаниям, основанным на этой стихии.

Жители города

Жители города – это основной источник информации, которую вы будете получать в течение игры. Кроме того, некоторые из них обладают ценными для вас предметами и уменьем, которое также вам пригодится. Никогда не упускайте возможности поговорить с жителями города. Именно они будут давать вам задания, результатом выполнения которых будет возможность дальнейшего успешного прохождения игры.

Adria (Адрия) – деревенская колдунья. Покупает и продает магические книги, свитки и посохи. У нее вы сможете купить и эликсир для восстановления маны. Если вы используете магию, то почаще наведывайтесь к ней.

Cain (Каин) – деревенский староста. Обладает способностью идентифицировать предметы. Дайте ему 100 монет – и он расскажет вам о предмете все. Хорошо знаком с подземельем.

Farnham (Фарнхэм) – местный пустобрех. Только хорошее знание языка поможет вам выловить из его бессвязной речи что-то полезное для вас.

Gillian (Джиллиан) – милая болтушка. Забегайте к ней время от времени попить чайку, и она обсудит с вами все, что пожелаете.

Griswold (Грисволд) – кузнец – незаменимый человек. С изношенным снаряжением обращайтесь к нему, и все будет «как новое». Если вы хотите купить снаряжение или продать вещи, найденные в подземелье – то он снова к вашим услугам.

Ogden (Огден) – трактирщик. С него начнется ваше знакомство с жителями города.

Pepin (Пепин) – местный лекарь. Лечит бесплатно, но эликсиры продает.

Wirt (Вирт) – этакий Гаврош. Живет за рекой слева от города. Промышляет очень редкими и нужными вещами – оружием и снаряжением. Вы платите 50 монет – и получаете информацию о предмете. А потом решаете, приобретать его или нет.

Монстры

Во время игры вам встретится невообразимое количество монстров, которых вам предстоит победить. Некоторые из них являются подвидами одного класса и отличаются друг от друга только раскраской и дополнительными возможностями.

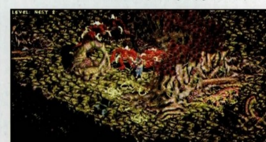
Acid Splitter – Кислотные чудовища

Одни из самых неприятных и опасных созданий в игре. Мало того, что их плевки остаются на земле некоторое время и наносят вред, если на них наступить. Даже если убить такую тварь, на земле от нее останется кислотное пятно. Ко всему прочему, эти монстры любят охотиться большими группами. Против них достаточно эффективно применение огня. Уровни обитания: 9–14.

Arachnon – Паукообразное насекомое

Слабое насекомое больших размеров. Оно все время пытается вас укусить, как правило – безрезультатно. Если их первая разновидность не представляет опасности, то вторая (Spider Lord) спо-





собна доставить немало неприятностей. Дело в том, что Spider Lord'ы способны плеваться ядовитой слюной, и после их смерти остается лужа кислоты. Они чувствительны ко всем видам магии и с ними можно справиться. Уровни обитания: Nest 1–4.

Biclops – Двуглавый циклоп

Здоровый двухголовый дядька с огромным топором. Неповоротлив, но от



этого его удары не становятся слабее. Он медленно, но с большой силой рубит и одновременно отбрасывает назад. Очень-очень опасен в ближнем бою. Можно справиться с одним или двумя такими дровосеками, но с тремя вам сильно не повезет. Уровни обитания: Crypt 3, 4.

Black Knights – Черные рыцари

Самые мощные и несгибаемые противники ближнего боя. К тому же возле них (сзади), как правило, бегают Суккубы. На рыцарях бесполезно применение всех видов магии, так что придется расправляться с каждым своими руками. Легче всего расправляться с ними поодиночке или при помощи заклинания Stone Curse. Уровни обитания: 12–16.

Crypt Demon – Демон склепа

Все время медленно ходит. Состоит, очевидно, из камня, поскольку на него не особенно действуют все виды магии (или он выработал иммунитет от страшной силы коррозии). Опасен в ближнем бою. В борьбе с такими демонами (в большом количестве) пригодится пара-другая колбочек здоровья. Уровни обитания: Crypt 2–4.

Devil kin Brute – Грубый черт

Эдакий смешной чертенок с дубинкой – все время совершает какие-то странные ритуалы. Черти смогут что-то сделать только тогда, когда их больше трех. Обладают иммунитетом к магии, так что придется махаться в ближнем бою. Уровни обитания: Crypt 1, 2.

Fallen Ones – Падшие

Маленькие, слабые, но очень быстрые твари. Обычно нападают кучами, а если чувствуют опасность, разбегаются кто куда. Уровни обитания: 1–4.

Felltwin – Свирепая двойня

Двуглавый демон, наносящий удары и левой, и правой рукой. Попадает редко, да и удары слабые. Даже собравшись втроем или вчетвером, не представляют опасности. На них хорошо действует магия огня. Уровни обитания: Nest 1, 2.

Fiends – Летучие мыши

Это маленькие демоны с большими крыльями. На первый взгляд безобидные в бою, они могут доставить много неприятностей. Обычно встречаются стаями и все время стараются укусить в шею. К тому же последняя разновидность тварей умеет бить электричеством. Уровни обитания: 2, 4, 7, 8.

Flesh Thing – Голая плоть

Это, наверное, самое страшное и извращенное создание во всей игре. Это нечто ужасное имеет две головы и огромный коготь. Эти чудовища наносят удары, точнее, уколы огромной силы.

Предметы

Доспехи

Breastplate – цельнокованый нагрудник. Защита – 20-24, прочность – 80, требования – 40 STR.

Cape – накидка. Защита – 5, прочность – 12.

Chain Mail – кованая кольчуга. Защита – 18-22, прочность – 55, требования – 30 STR.

Cloak – плащ. Защита – 4-5, прочность – 18.

Field Plate Mail – латный панцирь. Защита – 42, прочность – 50, требования – 65 STR.

Gothic Plate – готические доспехи. Защита – 55, прочность – 100, требования – 80 STR.

Hard Leather Armor – латы из толстой кожи. Защита – 12-13, прочность – 40.

Leather Armor – кожаные латы. Защита – 10, прочность – 35.

Quilted Armor – набивные доспехи. Защита – 9, прочность – 30.

Rags – лохмотья. Защита – 5, прочность – 7.

Ring Mail – кольчуга. Защита – 17, прочность – 50, требования – 25 STR.

Robe – мантия. Защита – 7, прочность – 24.

Splint Mail – двойная кольчуга. Защита – 31, прочность – 65, требования – 40 STR.

Studded Leather Armor – латы из дубленой кожи. Защита – 17, прочность – 45, требования – 20 STR.

Дубины

Club – дубина. Поражающая сила – 1-6, прочность – 20.

Flail – кистень. Поражающая сила – 2-12, прочность – 36, требования – 30 STR.

Mace – булава. Поражающая сила – 1-8, прочность – 32, требования – 16 STR.

Maul – большой молот. Поражающая сила – 6-20, прочность – 50, требования – 55 STR.

Morning Star – палица «утренняя звезда». Поражающая сила – 1-10, прочность – 40, требования – 26 STR.

Spiked Club – дубина с шипами. Поражающая сила – 5-9, прочность – 50, требования – 40 STR.

War Hammer – боевой молот. Поражающая сила – 20-24, прочность – 80, требования – 40 STR.

Луки

Composite Bow – составной лук. Поражающая сила – 3-6, прочность – 45, требования – 25 STR, 40 DEX.

Hunters Bow – охотничий лук. Поражающая сила – 2-5, прочность – 40, требования – 20 STR, 35 DEX.

Long Battle Bow – большой боевой лук. Поражающая сила – 1-10, прочность – 50, требования – 30 STR, 60 DEX.

Long Bow – большой лук. Поражающая сила – 1-6, прочность – 35, требования – 25 STR, 30 DEX.

Short Battle Bow – короткий боевой лук. Поражающая сила – 3-7, прочность – 45, требования – 30 STR, 50 DEX.

Short Bow – короткий лук. Поражающая сила – 1-4, прочность – 30.

Short War Bow – короткий армейский лук. Поражающая сила – 4-8, прочность – 55, требования – 35 STR, 70 DEX.

Мечи

Bastard Sword – полуторный меч. Поражающая сила – 6-15, прочность – 60, требования – 50 STR.

Blade – клинок. Поражающая сила – 3-8, прочность – 30, требования – 25 STR, 30 DEX.

Broad Sword – широкий меч. Поражающая сила – 4-12, прочность – 50, требования – 50 STR.

Claymore – палаш. Поражающая сила – 1-12, прочность – 36, требования – 35 STR.

Dagger – кинжал. Поражающая сила – 1-4, прочность – 16.

Falchion – тесак. Поражающая сила – 4-8, прочность – 20, требования – 30 STR.

Long Sword – длинный меч. Поражающая сила – 2-10, прочность – 40, требования – 30 STR, 30 DEX.

Sabre – сабля. Поражающая сила – 1-8, прочность – 45, требования – 17 STR.

Scimitar – ятаган. Поражающая сила – 3-7, прочность – 28, требования – 23 STR, 23 DEX.

Short Sword – короткий меч. Поражающая сила – 2-6, прочность – 24, требования – 18 STR.

Посохи

Composite Staff – составной посох. Поражающая сила – 5-10, прочность – 45.

Long Staff – длинный посох. Поражающая сила – 4-8, прочность – 35.

Quarter Staff – походный посох. Поражающая сила – 6-12, прочность –55, требования – 20 STR.

Short Staff – короткий посох. Поражающая сила – 2-4, прочность – 25.

War Staff – боевой посох. Поражающая сила – 8-16, прочность – 65, требования – 30 STR.

Топоры

Axe – топор. Поражающая сила – 4-12, прочность – 32, требования – 22 STR.

Battle Axe – боевой топор. Поражающая сила – 10-25, прочность – 70, требования – 65 STR.

Broad Axe – топор с широким лезвием. Поражающая сила – 8-20, прочность – 55, требования – 50 STR.

Large Axe – большой топор. Поражающая сила – 6-16, прочность – 40, требования – 30 STR.

Головные уборы

Cap – шапка. Защита – 1-3, прочность – 15.

Crown – корона. Защита – 8-12, прочность – 40.

Helm – шлем. Защита – 5, прочность – 30.

Skull Cap – колпак. Защита – 2-3, прочность – 20.

Все же их можно победить, но придется помучиться. Никогда не ходят одни: как правило, с охраной из личей. Уровни обитания: Crypt 3, 4.

Gargoyles – Химеры

Сидят и медитируют группами, превратившись в камни. Знайте: превращаясь в камень, тем самым они поправляют свое здоровье. С ними лучше всего расправляться поодиночке и, напав на одну, довести дело до победного конца. Обитают только на 5-м уровне.

Goat clans – Демоны-козлы

Наносят довольно сильные удары, но с ними легко расправиться во всех их проявлениях. На них прекрасно действует огонь. Уровни обитания: 4–8.

Gravedigger – Могильщик

Горбатый, кривой и хромой зомби с лопатой. Любимое занятие – убивать героев и тут же их хоронить. Так же обладают привычкой хоронить своих погибших соратников. Довольно тормозные, эти твари могут нанести большой урон своими лопатами. Уровни обитания: Crypt 1, 2.

Hellboar – Адский хряк

Очень мощный зверь с большими бивнями. Ими-то он и наносит «крюки» слева и справа огромной силы. Причем каждым ударом он отбрасывает вас назад, тем самым усложняя нанесение ответных ударов. В ближнем бою с ними очень сложно справиться, зато (ура!) на них очень эффективно применение огненной магии. Именно так с ними и надо воевать; нечестно, может быть, но иначе нельзя. Уровни обитания: Nest 2–4.

Hidden – Невидимки

Опасные противники, которых вы не видите до тех пор, пока они не нападут. Если увидите одного, будьте уверены: рядом скрывается целая шайка. К счастью, на все разновидности этих монстров хорошо действует молния. Уровни обитания: 2, 4, 5, 7, 8.

Hork Spawn – Кровожадный выродок

Маленькие шарики из мяса с кровожадными глазками и двумя лапами, на которых они угрожающе прыгают. У них всегда открыт огромный рот до ушей, которым они в прыжке стараются отхватить от вас кусок плоти побольше. На самом деле они не такие опасные, как кажутся на первый взгляд. С ними довольно легко справиться, но если их слишком много, придется помучиться. Уровни обитания: Nest 2, 3.



Horned Demons – Рогатые демоны

Здоровые твари с огромным рогом. Их коронный выпад – удар с разбега. В ближнем бою они неуклюже стараются подкинуть вас в воздух. Против них эффективно применение огненной магии

Щиты

Buckler – кулачный щит. Защита – 1-3, прочность – 16.

Large Shield – большой щит. Защита – 10, прочность – 32, требования – 40 STR.

Small Shield – маленький щит. Защита – 7, прочность – 24, требования – 25 STR.

Tower Shield – башенный щит. Защита – 13, прочность – 50, требования – 60 STR.

Помните, все оружие имеет свойство со временем изнашиваться!

Прочие предметы

Книги

Позволяют выучить новые магические заклинания.

Ловушки

Greater Rune of Fire – когда на нее наступают, она разражается магией Immolation. Необходимо 42 единицы магической силы.

Greater Rune of Lightning – разражается магией Nova. Необходимо 42 единицы магической силы.

Rune of Fire – ставите такую ловушку (а лучше две) рядом с кучей врагов, и ждете, пока они на них не наступят. Результат вас порадует.

Rune of Lightning – на месте ловушки образуется маленький сгусток электричества, который держится некоторое время.

Rune of Stone – тот, кто наступит на нее, незамедлительно превратится в камень.

Масла

Blacksmith oil – увеличивает на 25 % прочность предмета.

Oil of Accuracy – увеличивает поражающую силу оружия на 1 %.

Oil of Mastery – увеличивает поражающую силу оружия на 7-10 %.

Oil of Sharpness – увеличивает на единицу поражающую силу оружия.

Oil of Skill – уменьшает требования, необходимые для пользования предметами.

Напитки (эликсиры)

Elixir of Clumsiness – уменьшает ловкость на 1-5 единиц.

Elixir of Dexterity – увеличивает ловкость на 1-5 единиц.

Elixir of Disillusion – уменьшает магию на 1-5 единиц.

Elixir of Magic – увеличивает магическую силу на 1-5 единиц.

Elixir of Strength – увеличивает силу на 1-5 единиц.

Elixir of Weakness – уменьшает силу на 1-5 единиц.

Elixir of Vitality – увеличивает жизненную силу на 1-5 единиц.

Potion of Healing (красные) – восстанавливают здоровье. Цилиндрические – частично, сферические – полностью.

Potion of Mana (синие) – восстанавливают ману. Цилиндрические – частично, сферические – полностью.

Potion of Rejuvenation (золотые) – восстанавливают и здоровье, и ману. Цилиндрические – частично, сферические – полностью.

Свитки

Предметы одноразового пользования. Применив заклинание, находящееся на свитке, можете его выбросить.

Уникальные предметы

Обладают дополнительным набором свойств. Как правило, находятся под надежной охраной монстров.

Доспехи

Arkaine's Valor. Увеличивает класс защиты на 25 единиц, жизненные силы на 10 единиц. Уменьшает на 3 единицы потери здоровья при ударе врага. Дополнительные возможности: быстрое восстановление от ударов.

Demonspike Coat. Увеличивает класс защиты на 100 единиц, сопротивляемость огню на 50 %, силу на 10 единиц. Уменьшает на 6 единиц повреждения, нанесенные вам врагом. Дополнительные возможности: неразрушим.

Leather of Aut. Увеличивает класс защиты на 15 единиц, силу на 5 единиц, ловкость на 5 единиц. Уменьшает магические силы на 5 единиц. Дополнительные возможности: неразрушим.

Naj's Light Plate. Увеличивает магическую силу на 5 единиц, ману на 20 единиц, сопротивляемость всему на 20 %, уровень магии на единицу. Дополнительные возможности: неразрушим.

Nightcape. Увеличивает ловкость на 3 единицы. Уменьшает радиус освещенности на 40 %. Дополнительные возможности: неуязвимость, позволяет видеть невидимые ранее предметы.

Rainbow Cloak. Увеличивает класс защиты на 10 единиц, на единицу все параметры, на 5 единиц здоровье, на 10 % сопротивляемость всему. Дополнительные возможности: увеличивает прочность.

Scavenger Carapace. Увеличивает ловкость на 5 единиц, сопротивляемость молнии на 40 %. Уменьшает класс защиты на 9 единиц, повреждения от ударов врагов на 15 единиц.

Torn Flesh of Souls. Увеличивает класс защиты на 8 единиц, жизненные силы на 10 единиц. Уменьшает повреждения от ударов врагов на единицу. Дополнительные возможности: неразрушим.

Wisdom's Wrap. Увеличивает класс защиты на 15 единиц, магические силы на 5 единиц, ману на 10 единиц, сопротивляемость молнии на 25 %. Уменьшает на единицу повреждения от ударов врагов.

Дубины

Baranar's Star. Увеличивает на 12 % поражающую силу, на 80 % наносимые вами повреждения, на 4 единицы жизненную силу. Уменьшает на 4 единицы ловкость. Дополнительные возможности: быстрая атака, высокая прочность.

Crackrust. Увеличивает все параметры на 2 единицы, сопротивляемость всему на 15 %. Уменьшает на 25 % наносимые вами повреждения. Дополнительные возможности: неразрушим.

Cranium Basher. Увеличивает на 5 % сопротивляемость всем видам магии, на 20 единиц наносимые вами повреждения, на 15 единиц силу. Уменьшает на 150 единиц ману. Дополнительные возможности: неразрушим.

Gnarled Root. Увеличивает на 20 % поражающую силу, на 300 % наноси-

массового поражения. Уровни обитания: 9–11.

Lord Satyr – Повелитель сатиров

Высокий человекокозел с крыльями и косой наперевес, которую иногда использует как флаг. Несмотря на весь его угрожающий вид, с косой обращаться не умеет – попадает ею редко, да и слабо. На них действует магия, но более эффективно применение огня. Одним словом – этот сатир не представляет особой опасности. Уровни обитания: Crypt 1–4.



Magistrate – Магистры

Слабые, но шустрые противники, обладающие способностью телепортации. Кроме этого, они без конца обрушивают на вашу голову шары огня большой силы. Их очень трудно поймать, и поэтому они могут доставить много неприятностей. Лучше всего расправляться с ними, предварительно превратив их в камень. Уровни обитания: 14–16.

Lashworm – Червь-бич

Страшное, непонятное насекомое с большой клешней на хвосте, которой и наносит мощные удары. В принципе, с ним легко расправиться, но его удары очень быстрые, и перед тем как умереть, он успеет пару раз ущипнуть вас своими грязными и плохо пахнущими лапами. Уровни обитания: Nest 3, 4.

Lich – Лич (по западной традиции, личи – умершие колдуны, оживленные собственной магией)

Эти привидения уже одним своим видом приводят в ужас. Их трудно убить, и они очень часто выпускают свою магию (иногда сразу по два выстрела), которою наносят большой вред. Кстати, они водятся группами, поэтому выпускают сразу потоки своей магии (вам «посчастливится» это прочувствовать на своей дырявой шкуре). К счастью, обладают приятной привычкой гнаться за жертвой. Так что можете нарываться на группу личей, а затем прятаться за любым углом и ждать появления этих прозрачных магов. Уровни обитания: Crypt 2–4.

Magma Demons – Магма-демоны

Заметив вас издалека, они сразу начинают швырять в вас куски отвердевшей лавы. В ближнем бою они не представляют большой угрозы. Кроме того, на них хорошо действует молния. В общем, с этими врагами можно справиться. Однако, если их много, придется повозиться. Уровни обитания: 9, 10.

Overlord – Верховные начальники

Вот те, от кого следует держаться подальше! Два-три удара – и от вашего здоровья останется пустой звук. На них хорошо действует огонь, особенно массового поражения. Уровни обитания: 7, 12.

Psychorb – Псикорб

Весьма опасное создание из-за того, что без конца генерирует пучки энер-

мые вами повреждения, на 10 единиц ловкость, на 5 единиц магическую силу, на 10 % сопротивляемость всем видам магии. Уменьшает на 10 единиц класс защиты.

Hammer of Jholm. Увеличивает на 15 % поражающую силу, на 4 % наносимые вами повреждения, на 3 единицы силу. Дополнительные возможности: неразрушим.

Schaefer's Hammer. Увеличивает на 50 единиц здоровье, на 30 % поражающую силу, на 100 % сопротивляемость электрическому току, на 10 % радиус освещения. Уменьшает на 100 % наносимые вами повреждения. Дополнительные возможности: поражающая сила (молнией) 1-50 единиц.

Луки

Blackoak Bow. Увеличивает на 10 единиц ловкость, на 50 % наносимые вами повреждения, на 10 % поражающую силу. Уменьшает на 10 единиц жизненные силы, на 10 % радиус освещения.

Blitzen. Стреляет молниями, неразрушим, повреждение молнией – 10-15 единиц.

Bow of the Dead. Увеличивает на 4 единицы ловкость, на 10 % поражающую силу. Уменьшает на 20 % радиус освещения, на 3 единицы здоровье. Дополнительные возможности: высокая прочность.

Flamedart. Увеличивает на 10 % поражающую силу, на 40 % сопротивляемость огню. Дополнительные возможности: огненные стрелы.

Gnat Sting. Выпускает сразу по несколько стрел разной скорости, неразрушим.

Rift Bow. Увеличивает на 2 единицы наносимые вами повреждения от выстрела. Дополнительные возможности: быстрые стрелы, летящие с разной скоростью, но редкие выстрелы.

Needler. Увеличивает на 50 % поражающую силу. Дополнительные возможности: быстрая атака, высокая степень повреждения предметов.

Windforce. Увеличивает на 200 % наносимые вами повреждения, на 5 единиц силу. Дополнительные возможности: отбрасывает врагов назад.

Мечи

Black Razor. Увеличивает на 150 % наносимые вами повреждения, на 2 единицы жизненные силы. Дополнительные возможности: изменение прочности.

Defender. Увеличивает на 5 единиц жизненные силы, на 5 единиц класс защиты. Уменьшает на 5 % поражающую силу.

Doombringer. Увеличивает на 25 % поражающую силу, на 250 % наносимые вами повреждения. Уменьшает на 5 единиц все параметры, на 20 % радиус освещения, на 25 единиц здоровье.

Executioner's Blade. Увеличивает на 150 % наносимые вами повреждения. Уменьшает на 10 единиц здоровье, на 10 % радиус освещенности. Дополнительные возможности: высокая прочность.

Falcon's Talon. Увеличивает на 20 % поражающую силу. Уменьшает на 10 единиц ловкость, на 33 % наносимые вами повреждения.

Gibbous Moon. Увеличивает на 2 единицы все параметры, на 25 % наносимые вами повреждения, ману на 15 единиц. Уменьшает радиус освещенности на 30 %.

Gonnagal's Dirk. Увеличивает на 4 единицы наносимые вами повреждения, на 25 % сопротивляемость магии. Уменьшает на 5 единиц ловкость.

Grandfather. Увеличивает на 20 % поражающую силу, на 5 единиц все параметры, на 70 % наносимые вами повреждения, на 20 % жизненную силу.

Griswold's Edge. Увеличивает на 25 % поражающую силу, ману на 20 единиц. Уменьшает здоровье на 20 единиц. Дополнительные возможности: поражающая сила (огнем) – 1-10 единиц, быстрые удары, отбрасывание врага назад.

Grizzly. Увеличивает силу на 20 единиц, наносимые вами повреждения на 200 %. Уменьшает жизненную силу на 5 единиц. Дополнительные возможности: отбрасывает противника назад, прочность 150 единиц.

Gryphon's Claw. Увеличивает наносимые вами повреждения на 100 %. Уменьшает на 2 единицы магию, на 5 единиц ловкость.

Ice Shank. Увеличивает на 40 % сопротивляемость к магии огня, на 10 единиц силу.

Inferno. Увеличивает ману на 20 единиц, сопротивляемость огню до 100 %, на 30 % – радиус освещенности. Дополнительные возможности: поражающая сила (огнем) – 2-12 единиц.

Lightsabre. Увеличивает на 20 % радиус освещенности, на 20 % поражающую силу, на 50 % сопротивляемость молнии. Дополнительные возможности: поражающая сила (молнией) – 1-6 единиц.

Shadowhawk. Увеличивает сопротивляемость всем видам магии на 5 %, поражающую силу на 15 %. Уменьшает на 20 % радиус освещенности.

Wizardspike. Увеличивает магическую силу на 15 единиц, ману на 35 единиц, поражающую силу на 25 %, сопротивляемость всем видам магии на 15 %.

Посохи

Dufus Staff. Увеличивает наносимые вами повреждения на 60 %, поражающую силу на 10 %. Уменьшает радиус освещенности на 20 %, магическую силу на 10 %.

Gleamsong. Увеличивает ману на 25 единиц. Уменьшает силу на 3 единицы, жизненные силы на 3 единицы. Магические свойства: заклинание Phasing.

Immolator. Увеличивает ману на 10 единиц, сопротивляемость огню на 20 %. Уменьшает жизненные силы на 5 единиц. Дополнительные возможности: поражающая сила (огнем) – 4 единицы.

Mind Cry. Увеличивает магические силы на 15 единиц, сопротивляемость всем видам магии на 15 %, уровень магии на единицу. Магические свойства: заклинание Guardian.

Protector. Увеличивает класс защиты на 40 единиц, жизненные силы на 5 единиц. Уменьшает на 5 единиц повреждения, нанесенные врагами, 1-3 единицы здоровья врага. Магические свойства: заклинание Healing.

Rod Of Onan. Увеличивает все параметры на 5 единиц, наносимые вами повреждения на 100 %. Магические свойства: заклинание Golem.

гии и отсылает их на вас. Несколько попаданий может здорово подорвать ваше здоровье. Как правило, гуляют группами, и поэтому есть опасность попасть под их перекрестный огонь. На них действует только молния, постарайтесь этим воспользоваться. В ближнем бою они беззащитны, но будьте осторожны: погнавшись за одним, можете попасть в ловушку из максимального количества разных чудовищ. Уровни обитания: Nest 2–4.

Reaper – Потрошитель

Очень сильный крылатый демон красного цвета с большущей косой. Его желание что-нибудь покосить просто бесит. Удары косой очень сильные, но редкие. Именно в эти перерывы их и надо убивать. Против лучников они совсем безобидны, и не успевают даже подойти, как падают замертво. Сразу на нескольких таких кошмарных созданий не следует нападать – результат будет плачевным. Уровни обитания: Crypt 3, 4.

Red Storm – Красные бури

Увеличенные ящерицы, способные выпускать электрические разряды. Надо сказать, делают это они довольно часто, а если их больше пяти, то парытройки залпов достаточно для того, чтобы отправить вас на тот свет. Однако в ближнем бою не представляет опасности даже несколько таких чудовищ. Уровни обитания: 9–13.

Scavengers – Стервятники

Очень опасны, когда собираются стаями, особенно на первых уровнях игры. Их любимое занятие – поедать своих погибших собратьев. Уровни обитания: 1–4.

Scull Wing – Крылатый скелет

Двухметровый скелет с костяными крыльями. Очень проворно бегает и очень ловко наносит удары своими костлявыми руками. Стоек к магии огня и молнии. Вторая разновидность этих монстров умеет пускать магию. Весьма опасны в ближнем бою из-за острых костей передних конечностей. Лучше всего с ними расправляться по одиночке, затаскивая за шкирку в самый угол склепа. Уровни обитания: Crypt 1–4.

Skeleton – Скелет

Во всех своих разновидностях они не представляют большой угрозы. Правда, разновидность скелетов-лучников может доставить вам немало хлопот. Уровни обитания: 1–6.



Slayers – Крылатые убийцы

Быстрые, сильные и бесстрашные противники. Их огненное дыхание способно сжечь вас дотла. Они нападают как поодиночке, так и группами. Если их больше трех, это уже плохо. К счастью, на них действует молния (возмож-

Storm Spire. Увеличивает силу на 10 единиц, сопротивляемость молнии на 50 %. Уменьшает магическую силу на 10 единиц. Дополнительные возможности: поражающая сила (молнией) – 2-8 единиц.

Stormcall. Увеличивает поражающую силу на 35 %, радиус освещенности на 20 %. Магические свойства: заклинание Lightning.

Thundercall. Увеличивает поражающую силу на 35 %, радиус освещенности на 20 %, сопротивляемость молнии на 30 %. Дополнительные возможности: поражающая сила (молнией) – 1-10 единиц. Магические свойства: заклинание Lightning.

Топоры

Aguinara's Hatchet. Увеличивает магическую силу на 10 единиц, уровень всех видов магии на единицу, сопротивляемость магии до 100 %.

Bonesaw. Увеличивает наносимые вами повреждения на 10 единиц, силу на 10 единиц, поражающую силу на 10 единиц. Уменьшает магическую силу на 5 единиц, ловкость на 5 единиц, ману на 10 единиц.

Butcher's Cleaver. Увеличивает силу на 10 единиц. Дополнительные возможности высокая прочность, наносит сильный урон.

Hellslayer. Увеличивает наносимые вами повреждения на 100 %, здоровье на 25 единиц, силу на 8 единиц, жизненную силу на 8 единиц. Уменьшает ману на 25 единиц.

Mangler. Увеличивает наносимые вами повреждения на 200 %. Уменьшает ловкость на 5 единиц, магические силы на 5 единиц, ману на 10 единиц.

Messerchmit's Reaver. Увеличивает наносимые вами повреждения на 200 % и на 15 единиц; все параметры – на 5 единиц. Уменьшает здоровье на 50 единиц. Дополнительные возможности: поражающая сила (огнем) – 2-12 единиц.

Stonecleaver. Увеличивает здоровье на 30 единиц, поражающую силу на 20 %, наносимые вами повреждения на 50 %, сопротивляемость молнии на 40 %.

Wicked Axe. Увеличивает ловкость на 10 единиц, поражающую силу на 30 %. Уменьшает жизненные силы на 10 единиц, на 5 единиц повреждения, нанесенные врагами. Дополнительные возможности: неразрушим.

Шлемы

Fool's Crest. Увеличивает здоровье на 100 единиц. Уменьшает на 4 единицы все параметры.

Gotterdamnerung. Увеличивает класс защиты на 60 единиц, все параметры на 20 единиц. Уменьшает на 4 единицы повреждения от ударов врагов, на 40 % радиус освещенности.

Harlequin Crest. Увеличивает на 2 единицы все параметры, здоровье на 7 единиц, ману на 7 единиц. Уменьшает класс защиты на 3 единицы, на единицу – повреждения от ударов врагов.

Overlord's Helm. Увеличивает силу на 20 единиц, ловкость на 15 единиц, жизненную силу на 5 единиц. Уменьшает магию на 20 единиц. Дополнительные возможности: изменяет прочность.

Rune Mask. Увеличивает класс защиты на 5 единиц. Дополнительные возможности: неразрушим.

Thinking Cap. Увеличивает класс защиты на 3 единицы, на 20 % – сопротивляемость всем видам магии, уровень магии на 2 единицы, ману на 30 единиц. Дополнительные возможности: увеличивает прочность.

Undead Crown. Увеличивает класс защиты на 8 единиц. Уменьшает здоровье.

Veil Of Steel. Увеличивает класс защиты на 60 % единиц, силу на 15 единиц, жизненную силу на 15 единиц, противостояние всему на 50 %. Уменьшает радиус освещенности на 20 %, ману на 30 единиц.

Щиты

Blackoak Shield. Увеличивает ловкость на 10 единиц. Уменьшает жизненные силы на 10 единиц, на 10 % – радиус освещенности. Дополнительные возможности: неразрушим.

Dragon's Breach. Увеличивает: класс защиты на 20 единиц, силу на 5 единиц, сопротивляемость огню на 25 %. Уменьшает магию на 5 единиц. Дополнительные возможности: неразрушим.

Holy Defender. Увеличивает класс защиты на 15 единиц, на 20 % – сопротивляемость огню. Уменьшает на 2 единицы повреждения от ударов врагов. Дополнительные возможности: высокая прочность и высокий шанс парирования удара.

Split Skull Shield. Увеличивает класс защиты на 10 единиц, силу на 2 единицы, здоровье на 10 единиц. Уменьшает на 10 % радиус освещенности. Дополнительные возможности: изменяет прочность.

Stormshield. Увеличивает класс защиты на 40 единиц, силу на 10 единиц. Уменьшает на 4 единицы повреждения от ударов врагов. Дополнительные возможности: неразрушим, высокий шанс парирования удара.

Кольца и амулеты

Constricting Ring. Дает максимальную сопротивляемость всем видам магии, но постепенно уменьшает ваше здоровье. Дополнительные возможности: неразрушимо.

Empyrean Band. Увеличивает все параметры на 2 единицы, на 20 % – радиус освещенности. Дополнительные возможности: быстрое восстановление после удара, уменьшает наполовину вред от вражеских ловушек, неразрушимо.

Gladiator Ring. Переводит 40 % здоровья в ману.

Optic Amulet. Увеличивает магию на 5 единиц, на 20 % – сопротивляемость молнии, на 20 % радиус освещенности. Уменьшает на единицу повреждения от ударов врагов.

Ring of Engagement. Увеличивает класс защиты на 5 единиц. Уменьшает на 2 единицы повреждения от ударов врагов, 1-3 единицы здоровья врагов. Дополнительные возможности: уменьшает защищенность врагов.

Ring of Regha. Увеличивает магические силы на 10 единиц, сопротивляемость магии на 10 %, радиус освещенности на 10 %. Уменьшает на 3 единицы силу, на 3 единицы ловкость.

Ring of Truth. Увеличивает здоровье на 10 единиц, на 10 % сопротивляемость всем видам магии. Уменьшает на единицу повреждения от ударов врагов.

но, это единственный способ их победить). Уровни обитания: 10–14.

Stinger – Жало скорпиона

Эти скорпионы доставят вам много неприятностей. Они очень больно, а главное, часто жалят своим жалом, расположенным на хвосте. Вторая разновидность этих тварей (Venomtail) практически неуязвима – по ним очень сложно попасть из стандартного оружия. С ними лучше всего расправляться при помощи магии Lightning и стараться не попадать в осаду этих колючих насекомых. Уровни обитания: Nest 1–4.



Succubi – Суккубы

Весьма неприятные противники женского пола. Имеют иммунитет и сопротивление почти ко всем видам магии. Сами вооружены магией дальнего действия. Никогда не нападают поодиночке, уж как минимум по трое, да еще вкупе с несколькими черными рыцарями. В ближнем бою они беззащитны, и поэтому стараются удирать при возникновении опасности. Уровни обитания: 12–15.

The Shredded – Демон из кусочков

Нечто прозрачное. Равнодушно ко всем видам магии, и по нему очень трудно попасть. Они довольно проворно перемещаются по воздуху и наносят удары своими длинными конечностями. С ними не слишком сложно справиться, однако следует опасаться окружения и объединения этих монстров с другими. Уровни обитания: Nest 1, 2.

Tomb rat – Могильная крыса

Тупое, голодное создание с хвостом, которое старается укусить вас в шею, чтобы попить вашей крови. На этих безобидных тварей действуют все виды магии, и справиться с ними более чем просто. Только они обладают неприятной привычкой нападать стаями и плевать в спину (шутка) – с этим могут возникнуть проблемы. Уровни обитания: Crypt 1, 2.

Torchant – Муравей-факел

Ужасно неприятное на вид насекомое-червь с четырьмя руками. Оно изрыгает огонь из давно не полосканного пивом рта. Шары огня очень мощные и опасные. При малейшей опасности для своей жизни начинает неуклюже, но довольно быстро уползать, пока не отползет на безопасное расстояние или не попадет в тупик. В ближнем бою с ним очень легко справиться, но, как правило, этому мешают его собратья. На них эффективно применение молнии (единственное, чего они боятся). Эти твари обитают только на третьем и четвертом уровне.

Zombie – Зомби

Очень медленно, но с очень большой силой и странным звуком наносят сокрушительные удары. Из-за их неповоротливости с ними легко расправиться. Однако если против вас стоит сразу несколько таких тварей, лучше всего отступить и прикончить их поодиночке. Уровни обитания: 1, 2.

Боссы

Это наиболее мощные монстры (включая и Diablo), которые будут время от времени попадаться вам на уровнях. Их можно отличить по наличию собственного имени. Как правило, убийство такого монстра даст вам какой-нибудь магический предмет.

Объекты

Сундуки

Содержат предметы или деньги. Иногда в качестве сюрприза могут быть заминированы. Советую проверять все попадающиеся вам в игре сундуки, потому что шанс получить серьезные повреждения, напоровшись на ловушку, ниже, чем вероятность приобретения чего-либо ценного.

Книжные шкафы и подставки

Как и книги, несут магическую информацию. Каждая подставка для книг дает вам одноразовый свиток с заклинанием или магическую книгу, в которой находится заклинание для разучивания. Каждый книжный шкаф дает магическую книгу.

Алтари

Как правило, в них заложено что-нибудь полезное для вас. Выделив алтарь, вы увидите его название. А когда помолитесь (левый щелчок мыши), то появится и надпись, содержащая какое-нибудь мудрое изречение.

Abandoned Shrine

«Hands of men may be guided by fate» – увеличивает ловкость на 1-2 единицы.

Creepy Shrine

«Strength is bolstered by heavy faith» – увеличивает силу на 1-2 единицы.

Cryptic Shrine

«Arcane power brings destruction» – содержит заклинание Nova. Если в комнате, в которой стоит такой алтарь, много монстров, то сначала воспользуйтесь алтарем.

Divine Shrine

«Drink and be refreshed» – восстанавливает полностью здоровье и ману: дает две бутылочки с эликсиром полного восстановления здоровья и маны.

Eldritch Shrine

«Crimson and azure become as the sun» – все имеющиеся у вас эликсиры восстановления здоровья или маны превращаются в эликсиры восстановления и здоровья, и маны (полного или частичного – зависит от первоначального состояния эликсира).

Enchanted Shrine

«Magic is not always what it seems» – уровень одного из ваших заклинаний по-



низится на единицу, а остальных заклинаний – повысится на единицу.

Eerie Shrine

«Knowledge and wisdom cost of self» – увеличивает магическую силу героя путем уменьшения жизненной силы.

Fascinating Shrine

«Intensity comes at the price of Wisdom» – сила заклинания Fire Bolt увеличится на 2 единицы. Часть маны вам придется постоянно отдавать за

возможность пользоваться этим заклинанием (отнимаемая часть маны зависит от героя).

Glimmering Shrine

«Mysteries are revealed in light of reason» – опознаются все до сих пор не идентифицированные предметы, имеющиеся у героя в наличии.

Gloomy Shrine

«Those who defend seldom attack» – от надетого на героя оружия отнимается 1-2 единицы поражающей силы и передается надетым доспехам, увеличивая их защиту (на уникальные предметы не действует).

Hidden Shrine

«New strength is forged through destruction» – от одного из надетых на героя предметов отнимается 10 единиц прочности и передается другому (результат имеет постоянное действие).

Holy Shrine

«Where ever you do, there you are» – выполняет функции заклинания Phasing.

Magical Shrine

«While the spirit is vigilant, the body strife's» – вам дается Mana Shield. Теперь вместо здоровья будет расходоваться мана до тех пор, пока она не кончится или вы не перейдете на другой этаж подземелья.

Mysterious Shrine

«Some are weakened as others grow strong» – три основных параметра героя уменьшатся, а четвертый – увеличится.

Ornate Shrine

«Salvation comes at the price of Wisdom» – аналогично действию алтаря Fascinating Shrine, только заклинание Charge Bolt.

Quiet Shrine

«The essence of life flows from within» – увеличивает жизненную силу на 1-2 единицы.

Religious Shrine

«Time cannot diminish the powers of steel» – полностью восстанавливает прочность всех предметов, имеющихся у героя в наличии.

Secluded Shrine

«The way is made clear when viewed from above» – открывается полностью карта уровня.

Spiritual Shrine

«Untold wealth» – все пустые ячейки вашего рюкзака заполнятся золотом.

Stone Shrine

«The powers of mana refocused renews» – перезаряжает магические посохи за счет запаса маны героя.

Tainted Shrine

«Those who are last may yet be first» – работает в многопользовательском режиме. Отбирает единицы от основных параметров у тех игроков, которые не пользовались этим алтарем, и передает тем, которые пользовались.

Thaumaturgic Shrine

«What once is open, is now closed» – закрывает и заполняет все ранее открытые сундуки.

Weird Shrine

«The sword of justice is swift and sharp» – все виды оружия, имеющиеся у героя в наличии, увеличивают поражающую силу на единицу.

Фонтаны, источники и котлы

Cauldron

Случайным образом выполняет функции какого-нибудь из алтарей.

Fountain Of Tears

Увеличивает ману на единицу за счет здоровья героя.

Goat Shrine

Случайным образом выполняет функции какого-нибудь из алтарей.

Mirky Pool

Вызывает заклинание Infravision.

Pool Of Blood

Частично восстанавливает здоровье (многоразового использования).

Purifying Spring

Частично восстанавливает ману (многоразового использования).

Магия

Apocalypse – самое мощное заклинание в игре. Практически ни у каких монстров нет иммунитета к этой магии. Она действует сразу на всех, находящихся в пределах видимости. Над каждым противником (если он, конеч-



Магия: префиксы и суффиксы

Вы думаете, вас опять заставляют учить русский язык? Не волнуйтесь, речь пойдет не об этом. К имеющимся у вас предметам могут добавляться дополнительные магические свойства. Префиксы и суффиксы определяют эти магические свойства предмета. Обычно префикс идет перед названием предмета, а суффикс – после.

Префиксы

Amber – повышает сопротивляемость всем видам магии до 32 %.

Angel's – увеличивает мощность заклинаний на один уровень (для посохов).

Arcane – действие магии продолжается в два раза дольше.

Arch-angel's – увеличивает мощность заклинаний на два уровня (для посохов).

Awesome – класс защиты увеличивается до 140 %.

Azure – повышает сопротивляемость молнии до 35 %.

Blessed – увеличивает класс защиты до 146 %.

Blue – повышается сопротивляемость молнии до 22 %.

Bountiful – увеличивает количество зарядов в посохах в три раза.

Brass – снижает точность попадания на 1-5 %.

Bronze – повышает точность попадания на 1-5 %.

Brutal – увеличивает уровень наносимых вами повреждений до 170 %.

Burgundy – повышает сопротивляемость огню на 50 %.

Cardinal – снижает потребление маны на 50 %.

Cobalt – сопротивляемость молнии повышается на 87 %.

Crimson – сопротивляемость огню повышается на 29 %.

Cryptic – увеличивает время действия магии на 50 %.

Deadly – увеличивает наносимые вами повреждения на 53-74 %.

Decay – увеличивает наносимые вами повреждения на 191-200 %.

Dilapidated – снижает класс защиты на 1-5 единиц.

Dopelganger's – увеличивает наносимые вами повреждения на 33-44 %, а точность попадания – на 83-94 %.

Dull – уменьшает наносимые вами повреждения на 27 %, а точность попадания – на 2 %.

Fine – увеличивает наносимые вами повреждения на 57 %, а точность попадания – на 18 %.

Flaming – увеличивает наносимые вами повреждения от огня на 1-10 единиц.

Garnet – повышает сопротивляемость огню на 46 %.

Glorious – увеличивает класс защиты на 26 единиц.

Glowing – увеличивает время действия магии на 25 %.

Godly – увеличивает класс защиты на 180 %, здоровье – на 60 единиц.

Gold – увеличивает точность попадания на 30 %.

Gore – увеличивает наносимые вами повреждения на 10-12 единиц.

Heavy – увеличивает наносимые вами повреждения на 86 %.

Holy – увеличивает класс защиты на 155 %.

Illness – уменьшает жизненную силу на 6 единиц.

Iron – увеличивает точность попадания на 8 %.

Ivory – повышает сопротивляемость магии на 50-53 %.

Jade – повышает сопротивляемость всем видам магии на 43 %.

Jagged – увеличивает наносимые вами повреждения на 33-49 %.

Jester –степень наносимых вами повреждений варьируется от 0 до 500 %.

King's – увеличивает наносимые вами повреждения на 153 %, точность попадания на 97 %.

Knight's – увеличивает наносимые вами повреждения на 108 %, точность попадания на 35 %.

Lapis – повышает сопротивляемость молнии на 42-50 %.

Lighting – увеличивает на 2-20 единиц наносимые

но, все еще жив) образуется небольшой грибок – признак попадания.

Bone Spirit – летающий дух. Нападает на врага и отнимает у него треть жизни. Заклинание может пригодиться против очень сильных противников.

Blood Star – очень полезное заклинание для борьбы с ведьмами и любыми живыми существами.

Berserk – эта магия заставляет монстров нападать друг на друга. Ее надо применять, находясь рядом с монстром. Действует не на всех чудовищ.

Chain Lightning – молнии вылетают во все стороны, поражая всех, в кого они попадают.

Charged Bolt – сразу несколько зарядов молнии летит в ваших врагов, причем заряды разбиваются на два, натыкаясь на препятствия.

Elemental – сумасшедший горящий элементал протягивает свои маленькие горящие ручки к каждому, на кого вы укажете. Когда он настигнет свою цель, он разорвет и себя, и ее на куски.

Firebolt – небольшой огненный шар малой мощности летит по прямой. Поражает только одного противника.

Fireball – огненный шар огромной силы. При попадании разрывается и уничтожает все, что находится поблизости.

Firewall – заклинание массового поражения. Стена огня встает между вами и врагами, сжигая любого, кто попытается к вам подобраться. Может помочь против большого скопления врагов.

Flame Wave – движущаяся стена огня. Гораздо эффективнее чем Firewall, поскольку вам больше не придется ждать, пока враги наступят на огонь.

Flash – очень полезное заклинание против всего живого. На мертвых не производит никакого эффекта.

Golem – вам на подмогу придет каменный голем и будет атаковать ваших врагов. Очень нужное заклинание для магов.

Guardian – на короткое время из земли высунется трехглавый огнедышащий дракон и будет выпускать из всех трех голов шары огня по врагам.

Healing – частично восстанавливает здоровье героя.

Heal Other – заклинание для того, чтобы подать руку помощи и подлечить своего партнера во время многопользовательской игры.

Holy Bolt – довольно мощное заклинание против всех нежитей.

Identify – заклинание позволяет распознавать предметы, не заходя в город.

Immolation – во все стороны от вас вылетает по огненному шару. Очень мощное и полезное заклинание. Действует практически на всех монстров.

Inferno – огненное облако поражает противников, стоящих на одной линии. Очень эффективно на первых уровнях игры.

Infravision – позволяет видеть сквозь стены.

Item Repair – полностью ремонтирует предмет, при этом уменьшая его прочность.

Lightning – направленный пучок молнии вылетает в указанном направлении.

Lightning Wall – то же, что и Firewall, только вместо огня – электрические заряды.

Mana Shield – при использовании этого заклинания вместо поражающей силы у героя отнимается мана. Очень полезное заклинание для магов, у которых параметр маны очень высок.

Nova – вокруг вас образуется электрическое кольцо, которое быстро расползается, нанося большой урон вашим противникам.

Phasing – телепортирует героя в случайно выбранную точку в пределах видимости. Если вы окружены, это заклинание – то, что вам нужно.

Reflect – сильно увеличивает сопротивляемость магиям (настолько сильно, что шарики огня иногда отскакивают).

Resurrect – оживляет вашего партнера в многопользовательской игре.

Ring of Fire – вокруг вас образуется кольцо огня, не позволяя врагам приблизиться к вам. Вы превращаетесь в небольшую крепость, окруженную огнем. Мощное и порой просто спасительное заклинание.

Staff Recharge – восстанавливает заряды посоха, но с каждым разом уменьшает максимальное число зарядов.

Stone Curse – на некоторое время превращает вашего противника в камень. Очень полезное заклинание. С ним вам под силу справиться с любым противником. Превратив врага в камень, вы можете спокойно наносить сильные удары, не получая таких же в ответ.

вами повреждения от молнии.

Lord's – увеличивает наносимые вами повреждения на 25 %, точность попадания на 93 %.

Massive – увеличивает наносимые вами повреждения на 103-227 %.

Master's – увеличивает наносимые вами повреждения на 122 %, точность попадания на 42 %.

Meteoric – увеличивает точность попадания на 66-76 %.

Mighty – увеличивает класс защиты на 11-15 единиц.

Monk – снижает потребление маны на 10 %.

Obsidian – повышает сопротивляемость всем видам магии на 37 %.

Pearl – повышает сопротивляемость магии на 40 %.

Perfection – увеличивает ловкость на 28-30 единиц.

Plentiful – увеличивает в два раза количество зарядов посоха.

Priest – снижает потребление маны на 25 %.

Red – повышает сопротивляемость огню на 11-24 %.

Saintly – увеличивает класс защиты на 119-129 %.

Sapphire – увеличивает сопротивляемость молнии на 54 %.

Savage – увеличивает наносимые вами повреждения на 188 %.

Silver – увеличивает точность попадания на 16-20 %.

Soldier's – увеличивает наносимые вами повреждения на 144 %, точность попадания на 18 %.

Steel – увеличивает точность попадания на 11-15 %.

Strong – увеличивает класс защиты на 6-10 единиц.

Sturdy – увеличивает класс защиты на 1-5 единиц.

Tin – уменьшает точность попадания на 9 %.

Topaz – повышает сопротивляемость всем видам магии на 14-90 %.

Useless – уменьшает наносимые вами повреждения на 100 %.

Valiant – увеличивает класс защиты на 6-10 единиц.

Vicious – увеличивает наносимые вами повреждения на 100-145 %.

Vulnerable – уменьшает класс защиты на 6-10 единиц.

Warrior's – увеличивает наносимые вами повреждения на 55-95 %, точность попадания на 14 %.

Weak – уменьшает наносимые вами повреждения на 26 %.

White – повышает сопротивляемость магии на 12 %.

Суффиксы

Absorption – на 3 единицы уменьшается урон, нанесенный вам противником.

Accuracy – увеличивает ловкость на 11-15 единиц.

Ages – предмет невозможно разрушить.

Bear – отбрасывает противника назад.

Balance – быстрое восстановление после удара.

Bashing – уменьшает защиту врага.

Blood – «ворует» у врага 5 % его здоровья.

Brilliance – увеличивает магию на 11-15 единиц.

Brittleness – уменьшает класс защиты на 30 %.

Craftsmanship – увеличивает класс защиты на 52-84 %

Deflection – уменьшает на 4 единицы наносимые вами повреждения.

Dexterity – увеличивает на 1-5 единиц ловкость.

Disease – уменьшает жизненную силу на 1-5 единиц.

Draining – уменьшает магическую силу на 7 единиц.

Drake – увеличивает ману на 7 единиц.

Dyslexia – уменьшает магическую силу на 1-5 единиц.

Eagle – увеличивает здоровье на 11-13 единиц.

Fear – пугает врагов.

Feather – уменьшает урон, нанесенный ловушкой на 50 %.

Fire – оружие стреляет огнем.

Fox – увеличивает здоровье на 3 единицы.

Fragility – уменьшает прочность предмета на 90 %.

Frailty – уменьшает силу на 8 единиц.

Giant – увеличивает силу на 18 единиц и все параметры на 13-15 единиц.

Harmony – очень быстрое восстановление после полученного вами удара.

Haste – быстрая атака.

Heavens – увеличивает все параметры на 12-15 единиц.

Hiding – невидимость.

Hyena – увеличивает ману на 1-3 единицы.

Jackal – уменьшает здоровье на 2 единицы.

Jaguar – увеличивает здоровье на 8-18 единиц.

Jester – посох производит совершенно любые виды магии.

Leech – «ворует» у врага 3 % жизни или маны.

Lion – увеличивает наносимые вами повреждения на 62-92 единицы.

Light – увеличивает радиус света вокруг героя на 20 %.

Lighting – дополнительное повреждение врагам от молнии.

Maiming – увеличивает наносимые вами повреждения на 3-6 единиц.

Magic – увеличивает магическую силу на 1-5 единиц.

Might – увеличивает силу на 6-10 единиц.

Mammoth – увеличивает здоровье на 90 единиц.

Mind – увеличивает магическую силу на 6-10 единиц.

Moon – увеличивает все параметры на 6-10 единиц.

Night – уменьшает радиус света на 20 %.

Obfuscation – невидимость.

Osmosis – уменьшает урон от ударов противников на 5 единиц.

Paralysis – уменьшает на 10 единиц ловкость.

Pit – уменьшает все параметры на 6-10 единиц.

Plenty – большое количество зарядов посоха.

Power – увеличивает силу на 11-15 единиц.

Precision – увеличивает ловкость на 18 единиц.

Proficiency – увеличивает ловкость на 6-10 единиц.

Protection – уменьшает урон от ударов противников на 2 единицы.

Radiance – увеличивает радиус света на 40 %.

Raven's – увеличивает ману на 8 единиц.

Serpent – увеличивает ману на 18 единиц.

Shock – удар молнии.

Sky – увеличивает все параметры на 1-5 единиц.

Slaying – увеличивает урон, наносимый при ударе на 8 единиц.

Snake – увеличивает ману на 11-14 единиц.

Sorcery – увеличивает магическую силу на 18-22 единицы.

Speed – быстрая атака.

Stability – быстрое восстановление после полученного удара.

Stars – увеличивает все параметры на 9-15 единиц.

Stealth – невидимость.

Structure – увеличивает прочность на 105-120 %.

Sturdiness – увеличивает прочность на 33-66 %.

Swiftness – быстрая атака.

Tiger – увеличивает здоровье на 41-49 единиц.

Titan – увеличивает силу на 31 единицу.

Vampires – высасывает 5 % маны из врагов.

Vileness – забирает ману у противников.

Vim – увеличивает жизненную силу на 11-15 единиц.

Vision – возможность видеть невидимые предметы.

Vitality – увеличивает жизненную силу на 1-5 единиц.

Weakness – уменьшает силу на 1-5 единиц.

Wizardry – увеличивает магическую силу на 27-29 единиц.

Wolf – увеличивает здоровье на 25-35 единиц.

Zest – увеличивает жизненную силу на 6-10 единиц.

Zodiak – увеличивает все параметры на 19 единиц.

Telekinesis – открывает сундуки и двери на расстоянии. Может помочь, если не хочется рисковать жизнью, открывая очередной сундук или дверь.

Teleport – телепортирует героя в место, указанное вами.

Town Portal – в подземелье образуется портал, через который вы можете сразу попасть в город. Это заклинание необходимо. Ну, а если нет заклинания, надо обязательно купить свиток с этим заклинанием.

Trap Disarm – это заклинание позволяет обезвреживать ловушки, находящиеся в сундуках, и т. п.

Warp – это заклинание телепортирует вашего героя к ближайшему выходу из уровня. Может пригодиться, если во время сражения с боссом вы вдруг соскучились по Пепину, который продает такие замечательные колбочки.





Задания

Во время игры вы будете получать квесты (задания для прохождения игры). Иногда после их выполнения вы сможете получить какой-нибудь очень полезный предмет или узнать что-то по поводу следующего задания. Ниже приведены все виды заданий, которые вы можете получить во время игры. Помните – при каждой новой игре набор заданий генерируется заново, поэтому некоторые квесты вам могут сразу и не встретиться. А некоторые (The Butcher, The Curse of King Leoric, Archbishop Lazarus, Defiller, Na-Krul, Diablo) будут попадаться всегда.

THE BUTCHER

У входа в церковь вы увидите истекающего кровью горожанина. Поговорите с ним, и вы узнаете о коварном предательстве архиепископа Лазаря, который завел горожан, отправившихся на поиски принца Альбрехта, в логово Butcher'а. Горожанин попросит вас найти и убить Butcher'а, чтобы отомстить за всех, кто погиб от его ужасного топора.

Логово Butcher'а находится на втором уровне в небольшой комнате, полной мертвых тел. Перед тем как напасть на него, очистите уровень от врагов и найдите переход на следующий уровень. Затем можете нападать.

Butcher тупо кинется на вас, вовсю размахивая своим топором. Постарайтесь подвести его к переходу на следующий уровень и бегайте вокруг него до тех пор, пока Butcher не застрянет в проходе. Ну, а уж как вы решите его убить – выбирайте сами. После победы он оставит вам свой уникальный топор – Butcher's Cleaver.

Вариант экипировки: на голове – Scull Cap, на теле – Quilted Armor. В руках для бойца – меч Falcon и щит Small Shield, для монаха – посох с магией Firebolt, для лучницы – Short Bow, для чародея – посох и магия Firebolt или Firewall, для певицы – два Falcon'а. На поясе – много-много колбочек со здоровьем и магией.

POISONED WATER

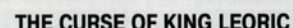
Пепин пожалуется вам на то, что вода в городе загажена каким-то непонятным вонючим веществом. Он выскажет предположение, что это дело рук темных сил. Ваш долг – помочь жителям. Вам нужно, спустившись в подземелье, очистить источник воды от монстров.

На втором уровне подземелья вы найдете трещину в стене, которая ведет к источнику воды. Там вы впервые встретите Goatman'а, с которыми будет на данный момент довольно сложно. После того как вы очистите источник ото всех чудовищ, вода поменяет цвет с желтого на голубой. Вернувшись с победой в деревню, не забудьте подойти к Пепину: в награду он даст вам уникальное кольцо – Ring of Truth.

Вариант экипировки: на голове – Scull Cap, на теле – Quilted Armor. В руках для бойца – топор Butcher's Cleaver, для монаха – посох Short Staff с магией Firebolt, для лучницы – Short Bow, для чародея – посох и магия Firebolt или Charged Bolt, для певицы – два Falcon'а. На поясе – много-много колбочек со здоровьем и магией.







THE CURSE OF KING LEORIC

Оген расскажет вам грустную историю о короле Леорике, сын которого был похищен. Убитый горем король пришел в деревню и, не найдя там своего сына, приказал убивать жителей, требуя, чтобы они отдали ему сына. Видя, что король обезумел, рыцари короля убили его. Теперь он восстал из мертвых и командует огромной армией скелетов, которые убивают любого, пытающегося проникнуть в подземелье.

Вы должны уничтожить короля – предводителя скелетов – и освободить от его войск подземелье. Гробницу короля вы найдете на третьем уровне подземелья. Когда войдете туда. то увидите две комнаты по бокам. Вход в саму гробницу преграждает решетка. В комнате на востоке есть рычаг, который открывает доступ в еще одну комнату, где лежат кое-какие вещички. Рычаг в комнате на западе открывает решетку. Идите туда, отстреливая скелетов, пока не увидите короля (здоровенный скелет с огромным мечом). Как только он вас заметит, бегите обратно ко входу. Король последует за вами. Учтите, он может поднимать («воскрешать») скелеты, уничтоженные вами. Если он начнет это делать, то постарайтесь перебить скелетов, иначе они окружат вас, а король тем временем подойдет поближе. В ближнем бою король почти непобедим (если у вас нет исключительно мощного оружия), поэтому не вступайте с ним в обмен ударами. На него очень хорошо действует магия Holy Bolt, так что справиться с ним при помощи этого заклинания не составит большого труда. После смерти короля вы получите уникальную корону, которая ворует здоровье у противников. Чтобы выйти из гробницы, расстреляйте в зале, где вы увидели короля, четыре распятых на крестах скелета.

Вариант экипировки: на голове – Helm, на теле – Hard Leather Armor. В руках для бойца – топор Butcher's Cleaver, для монаха – посох с магией Holy Bolt, для лучницы – Hunter's Bow, для чародея – посох и магия Holy Bolt или Firewall, для певицы – два Falcon'a. На поясе – много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке – кольцо Ring of Truth.

OGDEN'S SIGN

Оген расскажет вам, что однажды ночью куча монстров сорвала знак его таверны и унесла с собой. Он не знает, зачем он им понадобился, но очень жалеет об утрате и просит вас найти его.

На четвертом уровне вы найдете комнату, в которой находится переход на следующий уровень. Вход в нее вам преградит Blue Carver, который попросит вас принести ему этот же знак и пообещает вас наградить за это. Не верьте ему, и когда достанете знак (он находится в соседней комнате), принесите его Огдену. За это он даст вам уникальный шлем Harlequin Crest. А если вы отнесете знак Carver'у, он обманет вас, и, забрав знак, нападет на вас. Кстати, пока вы не выполните это задание, вы не сможете пройти на следующий уровень.

Вариант экипировки: на голове – Undead Crown, на теле – Hard Leather Armor. В руках для бойца – топор Butcher's Cleaver, для монаха – посох Composite Staff с магией Firebolt, для лучницы – Hunter's Bow, для чародея – посох и магия Firebolt или Firewall, для певицы – две Morning Star. На поясе – много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке – кольцо Ring of Truth.

GHARBAD THE WEAK

На четвертом уровне вам может встретится козел, который попросит не убивать его, и пообещает сделать для вас «нечто» ценное. Когда вы подойдете к нему во второй раз, он даст вам какой-нибудь волшебный предмет и скажет, что делает «нечто» ценное. В третий раз скажет, что «нечто» почти готово. А вот в четвертый раз он не захочет отдавать вам эту ценность и нападет на вас. Справиться с ним будет очень легко, и после победы вы получите еще один волшебный предмет.

Вариант экипировки: на голове – Undead Crown, на теле – Hard Leather Armor. В руках для бойца – топор Butcher's Cleaver, для монаха – посох Composite Staff с магией Firebolt, для лучницы – Hunter's Bow, для чародея – посох и магия Firebolt или Firewall, для певицы – две Morning Star. На поясе – много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке – кольцо Ring of Truth.

ARKAINE'S VALOR

На пятом уровне вы найдете необычную комнату с книгой, из которой вы узнаете о легендарных латах Arcaine's Valor. Для того чтобы получить латы, вы должны принести три камня крови на алтарь, который находится в соседней комнате.

Первый камень вы найдете у алтаря. Положите его на алтарь, и откроется проход в комнату, в которой лежит второй камень, кстати, хорошо охраняемый. Принесите его на алтарь, и откроется еще один проход. В открывшейся комнате вы найдете третий камень. Когда все камни будут на алтаре, перед вами откроется проход, пройдя по которому и расправившись с кучей врагов, вы найдете уникальные латы Arkaine's Valor.

Вариант экипировки: на голове – Undead Crown, на теле – Hard Leather Armor. В руках для бойца – топор Butcher's Cleaver, для монаха – посох Composite Staff с магией Firebolt, для лучницы – Hunter's Bow, для чародея – посох и магия Firebolt или Firewall, для певицы – две Morning Star. На поясе – много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке – кольцо Ring of Truth.

THE MAGIC ROCK

От кузнеца вы узнаете, что однажды через город проходил караван, который вез волшебный камень – метеорит. У него самого не хватило денег, чтобы выкупить камень, а после того как караван покинул город, на него напали монстры и разграбили его. Кузнец попросит вас принести ему этот волшебный метеорит.

Метеорит вы найдете на шестом уровне. Он всегда находится в темном месте, но лежит на подставке. Отнесите его кузнецу – и он сделает для вас уникальное кольцо Empyryan Band.

CHAMBER OF BONE

На шестом уровне вы найдете закрытую комнату, в которой находится лестница, ведущая в палату костей. На этом же уровне найдите книгу, из которой вы узнаете, что в палате костей хранятся сокровища и тайное знание, а самое главное – что любого, кто попытается проникнуть в палату, ждет вер-

ная смерть от скопища скелетов, охраняющих сокровища.

На самом деле все гораздо проще. Скелеты толпятся в своей маленькой комнатке и никуда выходить из нее не собираются, так что спокойно стойте в проходе и давайте по макушке каждому, кто попытается высунуться. Не беспокойтесь, желающих будет много. Ну а если наскучило просто махать топором, можете пустить во врагов Fireball или Firewall.

Пройдя по кучкам костей в соседнюю комнату, вы увидите книгу, прочитав которую, получите знание Guardian. Поясняю: при вызове этого заклинания вам на помощь придет трехглавый дракон, который будет некоторое время метко выплевывать огненные шары в ваших врагов. Иногда может пригодиться.

Вариант экипировки: на голове – Undead Crown, на теле – Arcaine Valor. В руках для бойца – топор Butcher's Cleaver, для монаха – посох Composite Staff с магией Firebolt, для лучницы – Hunter's Bow, для чародея – магия Holy Bolt и Firewall, для певицы – две Morning Star. На поясе – много-много колбочек со здоровьем и магией. На руках – кольца Ring of Truth, Empyrean Band.

HALLS OF THE BLIND

На седьмом уровне вы прочитаете книгу, из которой узнаете о неком амулете, который хорошо охраняют очень опасные невидимки Hidder'ы. После того как вы прочитаете книгу, откроется ранее закрытая комната, по форме напоминающая цифру восемь. Из нее выкатятся злобные Hidder'ы, с которыми довольно сложно расправиться, зато после победы в одной половине комнаты (полувосьмерке) вы найдете уникальный магический Optic Amulet.

Вариант экипировки: на голове – Undead Crown, на теле – Arcaine Valor. В руках для бойца – топор Butcher's Cleaver, для монаха – посох Composite Staff с магией Firebolt, для лучницы – Hunter's Bow, для чародея – магия Charged Bolt и Firewall, для певицы – две Morning Star. На поясе – много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке – кольцо Ring of Truth.

ZHAR THE MAD

Возможно, на восьмом уровне вам встретится комната, в которой находится странный маг. Он скажет, что вы можете взять несколько свитков, но не должны подходить к шкафу. Собрав все свитки, спокойно направляйтесь к шкафу, и тогда маг накинется на вас (наверное, думая, что все в его власти). На самом деле справиться с ним будет очень просто, правда, желательно иметь заклинание Stone Curse. После победы идите к шкафу и забирайте честно отвоеванные книги.

Вариант экипировки: на голове – Undead Crown, на теле – Arcaine Valor. В руках для бойца – топор Butcher's Cleaver, для монаха – посох Long Staff с магией Firebolt, для лучницы – Hunter's Bow, для чародея – магия Stone Curse и Lightning, для певицы – Hunter's Bow. На поясе – много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке – кольцо Ring of Truth. На шее – Optic Amulet.

BLACK MUSHROOM

Это одно из самых долгих и интересных заданий. Все начнется с того, что на девятом уровне вы найдете книгу Fungal Tome, которую не сможете прочитать. Книгу надо принести колдунье, и она расскажет вам, что это книга содержит старинные рецепты отваров из черного гриба. Она попросит вас принести этот гриб.

Грибы вы найдете на том же девятом уровне. Но окажется, что колдунье мало гриба. Ей еще нужен эликсир, который вы должны взять у знахаря. Но у знахаря нет эликсира, а для его приготовления ему нужен мозг демона. Спуститесь на десятый уровень, и у первого же убитого вами демона выпадет мозг. Отнесите его знахарю, который сделает для вас эликсир. Только когда вы принесете его колдунье, она скажет, что ей он больше не нужен. Ну не нужен – так не нужен, выпейте его сами, и все ваши параметры повысятся на три пункта.

Вариант экипировки: на голове – Undead Crown, на теле – Arcaine Valor. В руках для бойца – меч Long Sword и щит Kite Shield, для монаха – посох Long Staff с магией Firebolt, для лучницы – Long Bow, для чародея – магия Firewall и Lightning, для певицы – лук Long Bow. На поясе – много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке – кольцо Ring of Truth. На шее – Optic Amulet.

ANVIL OF FURY

Грисволд расскажет вам, что от пленника, бежавшего из подземелья, он услышал о наковальне, хранящейся в подземелье. Кузнец надеется, что это – легендарная наковальня ярости и очень просит вас достать ее.

Наковальня лежит на небольшом островке, окруженном лавой. Но не думайте, что все так просто. Врагам совсем не хочется отдавать вам наковальню. Так что придется отнять. Когда вы принесете наковальню кузнецу, он очень обрадуется и в награду сделает для вас уникальный меч – Griswold's Edge Broad Sword.

Вариант экипировки: на голове – Undead Crown, на теле – Arcaine Valor. В руках для бойца – топор Large Axe, для монаха – посох Long Staff с магией Firebolt, для лучницы – Long Bow, для чародея – магия Firewall и Lightning, для певицы – лук Long Bow. На поясе – много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке – кольцо Ring of Truth. На шее – Optic Amulet.

WARLORD OF BLOOD

На тринадцатом уровне вы, возможно, найдете книгу, прочитав которую, откроете переход на следующий уровень. Из книги вы узнаете о сокровищнице верховного рыцаря крови. С ним будет довольно сложно расправиться, к тому же его будет охранять армия сподвижников. Награда вас очень порадует. Победив рыцаря, вы найдете в сокровищнице несколько видов магического оружия и доспехов.

Вариант экипировки: на голове – Full Helm, на теле – Mail Plate. В руках для бойца – топор Great Axe, для монаха – посох War Staff с магией Firebolt, для лучницы – Long Bow, для чародея – магия Stone Curse, Fireball, Chain Lightning, для певицы – лук Long Bow. На поясе – много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке – кольцо Ring of Truth. На шее – Optic Amulet.



LACHDANAN

На четырнадцатом уровне вам, возможно, встретится черный рыцарь по имени Лакданан, который не станет нападать на вас. Он расскажет вам историю о том, как он убил короля Леорика и за это был проклят навеки. Рыцарь попросит вас принести ему золотой эликсир, чтобы снять проклятье и освободить его душу.

Эликсир находится на пятнадцатом уровне. Принесите его рыцарю, и он даст вам уникальный шлем Viel of Steell.

Вариант экипировки: на голове – Full Helm, на теле – Plate Mail. В руках для бойца – топор Great Axe, для монаха – посох War Staff с магией Blood Star, для лучницы – Long War Bow, для чародея – магия Firewall и Lightning, для пе-

вицы – лук Long War Bow. На поясе – много-много колбочек со здоровьем и магией. На шее – Optic Amulet.

ARCHBISHOP LAZARUS

На пятнадцатом уровне вы найдете посох архиепископа Лазаря. Принесите посох Каину. Он поймет, что епископ продал душу дьяволу и что, скорее всего, именно Лазарь украл принца Альбрехта. Вернувшись на пятнадцатый уровень, вы увидите, что рядом с пентаграммой появились красные врата, которые ведут в покои архиепископа Лазаря. Телепортировавшись на его уровень, сначала уничтожьте всех врагов, а затем прочитайте по очереди две книги на уровне.

Вы телепортируетесь в закрытые комнаты с Суккубами. Уничтожьте их всех, а затем идите к месту, откуда появились. Встав на круг, вы телепортируетесь в обитель Лазаря, который уже собирается совершить ритуал освобождения дьявола. Но он не один: прежде чем вы доберетесь до Лазаря, придется разобраться с его сторонниками. Покончив с архиепископом, возвратитесь к месту появления и телепортируйтесь обратно на пятнадцатый уровень. Пентаграмма будет гореть алым цветом и, встав в ее центр, вы телепортируетесь на уровень к самому затейнику заварухи Дьябло.

Вариант экипировки: на голове – Veil of Steel, на теле – Gothic Plate. В руках для бойца – топор Great Axe, для монаха – посох War Staff с магией Blood Star, для лучницы – Long War Bow, для чародея – магия Firewall и Lightning, для певицы – лук Long War Bow. На поясе – много-много колбочек со здоровьем и магией. На шее – Optic Amulet.

DIABLO

Попав на уровень к дьяволу, сначала уничтожьте всех врагов, которых там великое множество.

На уровне находятся три большие комнаты. Включив рубильник (сначала вы сможете включить один-единственный), вы откроете первую комнату. Зайдите в нее и, уложив доброе количество врагов, сможете включить еще один рубильник. Откроется большой зал, в центре которого находятся еще два рубильника. Вот тут будет очень тяжело – огромное количество магистров и черных рыцарей одновременно. Вам очень повезет, если вы можете сотворить заклинание Апокалипсиса. Если нет, придется долго и нудно ловить по очереди каждого доставучего мага. Если вы справитесь с этой задачей, то убить Дьябло не составит большого труда.

Включив вышеупомянутые два рычага, вы откроете комнату с дьяволом. Только не думайте, что он там один. Прежде чем вы доберетесь до Дьябло, вам непременно надо расправиться с его многочисленной охраной. Не применяйте заклинание Guardian – оно может разозлить самого Дьябло, и вам придется драться с ним под обстрелом его приспешников. В этом случае победить будет почти невозможно.

Вариант экипировки: на голове – Veil of Steel, на теле – Gothic Plate. В руках для бойца – топор Great Axe, для монаха – посох War Staff с магией Stone Curse, для лучницы – Long War Bow, для чародея – магия Apocalypse, Chain Lightning, для певицы – лук Long War Bow. На поясе – много-много колбочек со здоровьем и магией. На шее – Optic Amulet.

THE DEFILER

Все начнется с того, что фермер, пасущий коров, пожалуется вам на страшные растения, торчащие из земли возле его дома. Он очень попросит вас взорвать их, и вы (может, в первый раз в жизни) сможете помочь бедному дедушке. Кстати, это задание вы можете получить только после того, как достигнете пятнадцатого уровня опыта. Дедушка даст вам для выполнения этой цели Rune Bomb.

Взорвав эти «овощи», вы откроете проход в гнездо Defiler'a. Не спешите туда опускаться. Вернитесь к дедушке, и он даст вам Auric Amulet. Повесив его на шею, вы сможете хранить в одной кучке золота 10.000 монет.

Проникнув в проход, вы узнаете, что разворошили гнездо страшных насекомых, которые спали здесь. Теперь они проснулись и под руководством Defiler'a собираются загрязнить и заразить все и вся на земле нашей грешной.

Ваш долг – спуститься в самое логово чудовища и разобраться с ним раз и навсегда. По пути вам встретится Hork Demon, в чьи обязанности входит создавать маленьких и кровожадных колобков из своего собственного тела. Сам Defiler представляет собой огромное нечто, сильно смахивающее на скорпиона. Он стоит на задних лапах и наносит удары большой силы своими огромными клешнями. Если у вас нет заклинания Stone Curse, лучше на него не нападать – уж больно быстро бьет, не давая вам наносить ответные удары. После победы над Defiler'ом вы получите Catheral Map. Положите (бросьте) карту на могилу, расположенную справа от здания собора. Эту могилу вы не пропустите – она большая, и на могильной плите установлена статуя крылатого демона. Откроется проход, ведущий в склеп.

Вариант экипировки: на голове – Undead Crown, на теле – Arcaine Valor. В руках для бойца – топор Large Axe, для монаха – посох Long Staff с магией Stone Curse, для лучницы – Long Bow, для чародея – магия Chain Lightning, для певицы – лук Long Bow. На поясе – много-много колбочек со здоровьем и магией. На шее – Optic Amulet.

THE JERSEY'S JERSEY

Это задание вы сможете получить только если создадите или дополните файл Command.txt в директории HELLFIRE. Необходимо написать слово cowquest. Также существует еще одно задание: «Litle Girl». Для его появления нужно вписать theoquest (на некоторых дисках это уже проделано).

В результате всех этих манипуляций вместо фермера рядом с коровами будет стоять «полный придурок» (Complete Nut), одетый в коровий костюм. По достижении героем пятнадцатого уровня опыта придурок даст вам Rune Bomb и расскажет, что монстры захватили его жилище, а в нем находится его любимый костюм. Причем









он уточнит, что это коричневый костюм, а не серый.

Спустившись в гнездо, на четвертом уровне вы найдете коричневый костюм (очень похож на шкуру коровы). Принесите его хозяину. Он очень обрадуется и в награду даст вам уникальные доспехи, точнее, свой коровий костюм – Bovine Plate. Он обладает 150-м уровнем защиты, повышает сопротивляемость всем видам магии на 30 %, увеличивает радиус света на 50 % (светло как днем), уменьшает на 5 единиц потери от ударов врагов, но понижает на единицу уровень всю вашу магию.

Вариант экипировки: на голове – Undead Crown, на теле – Arcaine Valor. В руках для бойца – топор Large Axe, для монаха – посох Long Staff с магией Stone Curse, для лучницы – Long Bow, для чародея – магия Chain Lightning, для певицы – лук Long Bow. На поясе – много-много колбочек со здоровьем и магией. На шее – Optic Amulet.

LITTLE GIRL

Вернувшись после первого спуска в гнездо, вы увидите, что слева от него появилась маленькая девочка, которая пожалуется вам на жука, утащившего ее любимую игрушку. Она очень переживает из-за нее и очень просит вас принести ее из гнезда. Игрушку забрал нехороший Hork Demon, и после своей кончины он оставит вам плюшевого медвежонка, которого он стащил у девочки. Принесите его девочке. Она очень обрадуется и отдаст вам магический амулет.

Вариант экипировки: на голове – Undead Crown, на теле – Arcaine Valor. В руках для бойца – топор Large Axe, для монаха – посох Long Staff с магией Stone Curse, для лучницы – Long Bow, для чародея – магия Chain Lightning, для певицы – лук Long Bow. На поясе – много-много колбочек со здоровьем и магией. На шее – Optic Amulet.

NA-KRUL

Проникнув в склеп, вы найдете книгу, из которой узнаете о страшном создании по имени Na-Krul. На первом уровне склепа вы найдете также круг в отдельной комнате Cornerstone of the World. Положив на середину круга любой предмет, вы сможете узнать историю этого страшного места.

По мере того как вы будете опускаться ниже, читая книги на уровнях, вы узнаете, как разворачивались страшные и трагичные события в этом месте. Оказывается, человек, который написал все эти дневники, во время своих экспериментов с магией вызвал какое-то страшное и очень хитрое существо. Вместе с ним вырвались на свободу и другие создания Ада. Они заполонили все подземелье и, постоянно оттесняя мага в низ подземелья, заперли его на самом последнем уровне. Маг был не в силах больше им сопротивляться. Хотя все-таки магу удалось замуровать Na-Krul'a за огромными волшебными воротами, но ему кажется этого мало.

На трех первых уровнях склепа вы сможете найти куски разорванной записки (Torn Note). Это может быть непросто, если куски лежат в темных местах. Применяйте заклинание Search. Помните – на каждом из первых трех уровней склепа есть записка. Если вы ее не нашли – продолжайте искать. Собрав все кусочки вместе в своем вещмешке, вы их автоматически соедините и сможете прочитать. Оказывается, маг приготовил магическую ловушку, которая может ослабить Na-Krul'a.

Спуститесь на четвертый уровень. Там увидите закрытую комнату, перед которой есть рычаг и три подставки с книгами. Рычаг не трогайте (если за него дернете, откроется дверь и на вас нападет Na-Krul в пике своей силы; справиться с ним в этом случае будет очень сложно). Прочтите книги. Откроется дверь, и на вас нападет Na-Krul, но в этом случае его силы станут гораздо слабее, и с ним будет не так трудно расправиться (достаточно 3 заклинаний Fireball 3-4 уровня). В любом случае, прежде чем нападать на него, сбегайте в город и запаситесь большим количеством колбочек. После победы вы получите разное магическое оружие и книгу заклинания Apocalypse.

Вариант экипировки: на голове – Veil of Steel, на теле – Gothic Plate. В руках для бойца – топор Great Axe, для монаха – посох War staff с магией Stone Curse, для лучницы – Long War Bow, для чародея – магия Chain Lightning, для певицы – лук Long War Bow. На поясе – много-много колбочек со здоровьем и магией. На шее – Optic Amulet.

Секреты

Если в игре у вас возникли проблемы с деньгами и вы не знаете, как их достать, мы подскажем вам один хитрый способ обеспечения. Предметы в игре можно копировать. Причем, как оружие или доспехи, так и деньги. Делается это следующим способом. Необходимо:

кинуть предмет на землю (желательно на видное место);

заполнить сумку с инвентарем таким образом, чтобы оставалось место только для этого предмета;

положить на это место какой-нибудь ненужный предмет – один золотой или маленькую колбочку;

отойти от копируемого предмета на расстояние видимости;

закрыть сумку с инвентарем;

направить героя на предмет и быстро нажать I (инвентарь), затем, когда герой подойдет вплотную к копируемому предмету (придется довольно долго потренироваться), нервно щелкнуть на ненужном предмете левой кнопкой мыши.

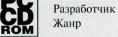
Предупреждаем, что сразу не получиться: придется долго тренироваться! Кроме этого, стоит вам выбросить созданный предмет из вещмешка, как игра сразу его уничтожит. Поэтому рекомендуем сразу после создания предмета его продать.

Евгений Кондюрин, EviL LaugH

Коды, пароли, секреты
Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

GRAND THEFT AUTO





Издатель	BMG Interactive
Разработчик	DMA Design Ltd.
Жанр	стратегический action на микромашинах
Дата выхода	ноябрь 1997 г.
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

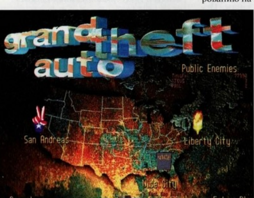
Операционная система DOS или Windows 95
Процессор 486DX4/100, рекомендуется Pentium
16 Мб RAM
VESA видеокарта с 1 Мб памяти
Поддержка акселераторов, совместимых с 3Dfx

Определить жанр игры **Grand Theft Auto** очень сложно. На первый взгляд, это обыкновенные гонки на микроавтомобилях с видом сверху. При втором взгляде обнаруживается, что за вами кто-то гонится, а вы собираете бонусы и стреляете, т. е. перед вами аркада. И только поиграв достаточное время, вы понимаете, что **GTA** нечто большее, выходящее за рамки привычных жанров, и вам понемногу становится ясно, почему эта игра занимает верхние строчки мировых хит-парадов. **GTA** продолжает мысль, которую первыми сказали вслух создатели **Dungeon Keeper** – «Будь плохим». Здесь вы по-настоящему плохой, а лучшие игроки именуются не иначе как «враги общества». В **GTA** вы попадаете в современный город и вольны делать там все, что захочется. Выбирайте любую машину, выбрасывайте на мостовую ее хозяина (не забывайте, что согласно условию задачи, вы преступник, и встать на путь исправления невозможно) – и вперед! Вернее, на любой машине в любом направлении по любой дороге на любой скорости. А можно и пешком. Для перехода на следующий уровень необходимо заработать определенное количество очков, но как вы это будете делать, зависит только от вас. Можно выполнять задания мафии, можно воровать и продавать машины, можно убивать всех вокруг – каждый противоправный поступок приносит вам некоторое количество очков. Можно делать все сразу или что-то одно: вы можете выбрать миссию, бросить ее на полпути и заняться чем-то более интересным – все определяется только ваши желанием. В **GTA** вы не проходите уровень, как в других играх, а просто живете в этом мире. Поэтому не может быть прохождения игры, как не может быть солюшена человеческой жизни. Есть только ряд полезных советов, которые сделают вашу игру веселее и разнообразнее.



Управление

Управление в игре достаточно стандартно: стрелки – вперед, вправо, влево, назад; `Пробел` – тормозить или, если вы не в машине, то перепрыгивать на бегу через автомобили или пролезать под ними (если это автобус или грузовик); `Ctrl` – стрелять или драться. `Z` и `X` – переключать оружие.



В процессе игры вы почти постоянно видите на экране желтую стрелку. Эта стрелка указывает направление на следующий пункт, который необходимо посетить для выполнения очередной миссии. Именно направление на цель, а не путь к ней, который может быть весьма длинным и запутанным. Здесь могут пригодиться знания по ориентированию на местности: если вы двигаетесь курсом, расположенным под углом к направлению на цель, и это направление сильно изменяется это означает, что цель близка. А если не изменяется даже при значительном угле между направлением на цель и вашим курсом, то очень далека.

Если в данных момент вы не хотите выполнять задания, то просто не обращайте на стрелку внимания. Когда вы наберете то количество очков, которое необходимо для перехода на следующий уровень, то появится красная стрелка, которая укажет путь к очередному боссу местной мафии. Он вас похвалит и откроет вам путь на новый уровень.

Серьезной проблемой в игре является сохранение. Вернее, его отсутствие. Сохранение происходит автоматически, когда вы проходите целый уровень, а пока вы в городе, сохраниться невозможно, что достаточно прискорбно.

В игре полезно использовать функциональные клавиши:

- `F6` – пауза, во время которой вам покажут счет, необходимый для перехода на новый уровень, количество миссий и секретов на уровне и сколько из них вы уже выполнили и нашли.
- `F7` – повторить последнее сообщение от местной мафии, поступившее на пейджер, достаточно малозначительная информация.

F9 – название района, в котором вы находитесь.

F10 – повтор последнего сообщения, которое вы получили по телефону (конкретные указания по выполнению миссии).

F11 – параметры экрана. Если вы запускаете игру под Windows, то сразу после запуска измените параметры экрана, т. к. по умолчанию выставлено 320x200, что является далеко не самым лучшим вариантом.

F1-F5 – используются только при сетевой игре для переговоров между игроками

На игровом экране в левом верхнем углу показывается активное в настоящий момент оружие, броня и ключ от камеры (если они у вас есть), а в правом – текущий счет, количество оставшихся жизней и коэффициент, на который умножается каждое заработанное вами очко.

Выставляя параметры звука, поставьте SOUND на пару единиц больше, чем MUSIC. Хотя в игре отличные саундтреки, создающие ощущение живой музыкальной радиостанции FM-диапазона, лучше ими несколько пожертвовать в пользу рева моторов и звуков жизни города. Это необходимо, во-первых, чтобы слышать работу двигателя собственной машины: если мотор гудит ровно, значит, все в порядке, а если начинает жалобно подвывать, работать неравномерно, значит, пора менять машину – долго она не протянет. А во-вторых, чтобы вовремя услышать дурацкую команду полицейских – «Freeze», которая предваряет их атаку на ваш автомобиль.

Мир GTA

Когда вы начинаете игру, вам доступен первый уровень первого города Liberty City. Всего в игре три города по две части в каждом. Вернее, если посмотреть на прилагающуюся к игре карту, то видно, что все три города являются частями одного мегаполиса. Но они настолько различаются по своему ландшафту и по количеству различных моделей машин (часто уникальных для данной части города) на улицах, что их смело можно назвать полноценными городами.

Кроме внешних отличий, города различаются уровнем сложности игры, которая постепенно нарастает при переходе на каждый новый уровень. Усложнение выражается в том, что необходимо набрать больше очков, миссии мафии становятся все более замороченными, а полиция более расторопной. Если в Liberty City полиция предпочитала действовать только на крупных автомагистралях и вполне можно было отсидеться в небольшом переулке, куда она заходила очень и очень неохотно, то в других городах этот номер уже не проходит.



Пути зарабатывания очков в игре следующие:

– таранить машины. За каждый хороший удар вы получаете 10 очков.

– давить пешеходов – по 100 за каждого.

– воровать машины, выбрасывая их владельцев на дорогу. Также 100. Если свежеукраденной машиной вы задавите ее же владельца, то получите 700 очков. А если вы угоните полицейскую машину и на ней задавите ее хозяина, то получите 7.000. За угон школьного автобуса дают всего 50 очков (наверное, это очень плохо – угонять школьные автобусы), зато за угон «Линкольна» платят 250.

– убить полицейского – 1.000 очков.

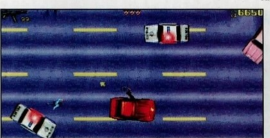
Если вы убиваете пешехода или полицейского из стрелкового оружия, то очки за-то удваиваются, а если из огнемета – то умножаются на пять.

Украденные машины можно продавать. Покупают их в доках. При этом желательно, чтобы машина была в хорошем состоянии. На врезке указана цена, по которой продать автомобиль в отличном состоянии в различных городах. Если машина побита, то цена снижается пропорционально количеству имеющихся повреждений. Нельзя продавать ту технику, которая крупнее стандартного легкового автомобиля (т. е. грузовые машины и автобусы), а также полицейские машины (никто не хочет ссориться с полицией). Если вы продаете две машины одной модели подряд в хорошем состоянии, то цена на вторую падает ровно наполовину. Третья и все последующие машины той же модели дешевеют еще на 20-25 % каждая до тех пор пока цена не дойдет до 1.000.

Цены на автомобили

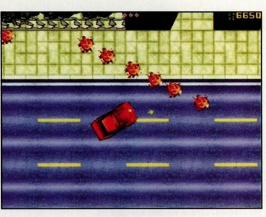
в Liberty City		в San Andreas	
Beast GTS	12000	Penetrator	12000
Contach	12000	Beast GTS	12000
Cossie	12000	Porka Turbo	10000
Superbike	12000	Superbike	10000
Stinger	8000	Stinger	10000
Interceptor	8000	Speeder	10000
Classic	8000	Stinger Z29	8000
Bulldog	8000	Roadster	8000
Italia	8000	TV Van	8000
TV Van	8000	Mamba	8000
Thunderhead	8000	Bulldog	8000
Jugular	8000	Italia GTO	8000
Porka Turbo	8000	Pickup	6000
Penetrator	8000	Mundano	6000
Mundano	6000	Flamer	6000
Stallion	6000	Repair Van	6000
Transit Van	6000	Transit Van	6000
Repair Van	6000	Love Wagon	6000
4x4	4000	Regal	4000
Regal	4000	Vulture	4000
Challenger	4000	4x4	4000
Pickup	4000	Bike	4000
Portsmouth	4000	Portsmouth	4000
Taxi	2000	Taxi	2000
Bug	2000	Bug	1000
Bike	2000		

Кроме этого существует ряд очень значительных бонусов, а также задания, выполнение которых влечет за собой приятные премии. Например, Kill Frenzy – задание заработать заданное количество очков за определенное время, причем полиция на чинимые в это время разрушения и убийства не обращает ни какого внимания. Если вы успели, то получите 25.000 очков премии. Или другой вариант, если задавить всех









кришнаитов в группе одним махом, то это также премируется. Вообще в игре поощряется «серийность», т. е. если вы убиваете второго человека, пока еще на экране не исчезли очки за убийство первого, то сумма удваивается; если третьего, то утраивается, и так до бесконечности. Тоже самое, если вы одним махом давите несколько человек или взрываете несколько машин. На этом основан совершенно честный способ выиграть игру без каких-либо затруднений, но о нем в разделе советы.

В разбросанных по городу ящиках, кроме всего прочего, иногда встречаются бонусы, которые увеличивают коэффициент умножения ваших очков.

Но основным средством заработка является выполнение миссий мафии, которые не только приносят значительный доход (даже в случае частичного выполнения), но и повышают коэффициент умножения очков при полном выполнении. Коэффициент умножения 5 и выше позволит вам набрать необходимые 2-3-4-5 миллионов очень быстро.

Из всего разнообразия объектов и зданий в **GTA** на вашу жизнь оказывают серьезное влияние всего шесть (кроме дорог, туннелей и мостов, естественно).

– Доки, где вы можете продать угнанную машину.

– Больница. В ближайшей к месту ваш последней «гибели» вы начинаете игру (если у вас еще оставались «жизни»), но без оружия и бронежилета, которые были вам так дороги.

– Полицейский участок. Чем ближе к нему вы устроили погром на дороге, тем быстрее вам сядут на хвост.

– Автомастерские. Важнейшие места в городе. За деньги ребята-механики не только починят вашу машину, но и избавят вас от полицейского преследования. И ворот автомастерской вы выезжаете не только на почти новой машине, но и с абсолютно чистой биографией. Расположение всех автомастерских в городе и пути подъезда к ним надо знать наизусть – это залог вашего выживания!

– Магазины оружия. Там из вашей машины сделают бомбу с часовым механизмом: нажмите `Ctrl` и быстро убегайте – через несколько секунд будет большой БУМ.

– И последнее – это телефон-автоматы. Они являются основным средством общения между вами и вашими клиентами на грязные дела. Более того, часть каждой миссии заключается в гонке от одного телефона до другого со строгим лимитом времени. Кто не успел, тот опоздал.

Все указанные объекты могут фигурировать как ориентиры в заданиях, и в этом случае путеводная стрелка иногда (обычно на последних уровнях) исчезает или показывает направление, в котором надо будет ехать потом, а не то, куда вы стремитесь в данный момент.

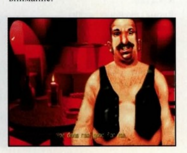
Чтобы жизнь малиной не казалась и вы не расслаблялись, в игре присутствует доблестная полиция. Она реагирует на ваши проступки не сразу, но уж если вы их допекли, то они вцепятся мертвой хваткой и стряхнуть их вам поможет только автомастерская или бонус «взятка полицейскому», который встречается очень редко. Полицейских можно убивать, давить, взрывать, но их количество не уменьшается, а упорство растет, и они не успокоятся, пока не убьют вас.

Что же приводит к тому, что полиция бросается на вас? Таких поводов несколько, но среди них нарушений ПДД. Зато есть столкновение с полицейской машиной (похоже, это самое страшное преступление в игре), троекратное убийство или десятикратный угон. Степень заинтересованности полиции вашей персоной показывается вверху экрана лицами полицейских числом от 0 (вы чисты перед законом) до 4 (все силы города брошены на вашу поимку).

В связи со странной шкалой тяжести преступлений принятой местной полицией, есть следующий хинт. Если вам необходима машина, но вы не хотите дразнить полицию и вам плевать на стольник за угон, то стрельните два-три раза по машине из пистолета. Ее хозяин испугается и убежит. Вам достанется машина, а преступление вы совершите намного меньшее, чем угон – просто стрельба на улице. Вы можете повторять эту операцию до ста раз, прежде чем полиция обратит на вас внимание.







Выполнение миссий

Обычно задание на миссию вы получаете по телефонам, которые помечаются красной стрелкой. Причем на выбор предлагается несколько телефонов, и соответственно, несколько миссий. В некоторых городах задание выдается сразу, как только вы попадаете на уровень. Можно иногда «нарваться» на миссию просто, угнав машину. Сев в нее, вы получаете сообщение о том, что эта машина должна быть доставлена в определенный район – вот вам и начало миссии.

Каждая миссия состоит из нескольких частей. Обычный набор следующий: съездить, забрать что-то (машину, бомбу, чемодан с деньгами) и доставить в указанное место. В этой части миссии нет контроля времени, и ее можно выполнять как угодно долго. После этого необходимо срочно найти конкретную телефонную будку и ответить на звонок, тут уж надо жать по газам. Затем снова что-то куда-то доставить. После этого миссия считается выполненой. Но совсем не обязательно, что так будет всегда – существует масса вариантов. В принципе, ни одна миссия не повторяется. Чаще всего необязательно вникать в смысл миссии, достаточно следовать указаниям желтой стрелки – и все получится. Тем не менее, советую обращать внимание на все поступающие сообщения. Они быстро исчезают, даже если выставить скорость текста slow в меню options. Поэтому нажмите паузу и **F10** и спокойно прочитайте, что от вас хотят – это избавит вас от лишних проблем в заключительной части каждой миссии, когда вы приехали на место, и не знаете, что делать.

Советы

Если уж вы можете выбирать любую машину, то всегда выбирайте самые крутые тачки. Это даст вам запас скорости и маневренности, которые необходимы человеку, живущему на грани риска. Для максимального торможения нажимайте одновременно тормоз и задний ход – машина встанет как вкопанная.

Если вас напрягает вой автосигнализации только что угнанной со стоянки машины, просто выйдите из нее, а затем садитесь снова, и она заткнется.



Хотите почувствовать себя настоящей кинозвездой? Помните фильм «Скорость» с Сандрой Буллок? Тогда возьмите автобус где-нибудь в районе North Fort Law и езжайте к югу. Главное – держать скорость не ниже 50 миль в час.

В городе Liberty City (во второй части) в районе North Fort Law находится военная база с танком. Чтобы добраться до него возьмите автобус или грузовик (любую достаточно большую машину, через которую вы не можете перепрыгнуть при нажатой клавише **Пробел**, а проползаете под ней). Поставьте ее так, чтобы кабина упиралась в ворота. Выходите из машины. Обойдите ее сзади и ползите под ней в направлении ворот. Вы сможете пролезть и под воротами! Танк в игре относится к секретам, о которых говорится в специальном разделе, но этот способ, добраться до него, является универсальным для многих ворот и действует на всех уровнях.

Чтобы вращать башню танка, нажмите **Tab** и левую или правую стрелку.

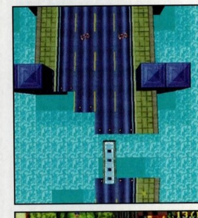
Двигаясь на мотоцикле или супермотоцикле, вы можете ехать по белой полосе, разделяющей встречные полосы движения – в этом случае вам не грозит столкновение ни с каким транспортным средством. Аналогично, достаточно безопасным является езда по белой линии по правой или левой кромке дороги.

Если вам необходимо попасть в район, в который нельзя проехать на машине, вместо того, чтобы идти пешком, используйте мотоцикл. А еще лучше – супермотоцикл. Это намного быстрее и приятнее.

В городе San Andreas встречаются здания, на крыши которых можно подняться по лестнице. Заезжайте туда на супермотоцикле и прыгайте по домам с крыши на крышу – гарантируется масса острых ощущений. Кроме того, полиция не пойдет за вами, если вы поднимаетесь по лестнице.

Когда вы едете на мотоцикле, то держите нажатой клавишу стрельбы (по умолчанию – **Ctrl**). В этом случае при столкновении, когда мотоцикл опрокинется, вы не упадете на мостовую в бессознательном состоянии, а продолжите движение, но только уже пешком. Этот прием сэкономит немного времени в случае преследования вас полицией.

Если у вас высокий коэффициент умножения очков и еще много жизней, а скрыться от погони в автомастерской вы не можете, то чтобы сохранить коэффициент, выгоднее быть убитым или погибнуть от взрыва, чем подвергнуться аресту. Зато если у вас есть ключ, то лучше быть арестованным, так как в этом случае вы сохраните свое оружие.





После того как вы украли и продали в доке много автомобилей, расстреляйте один из них (убедитесь, что машины стоят на причале) – он взорвется, а от него взорвутся и другие, и вы получите много денег, в придачу к тем, которые уже получили за продажу.

В районе South West Brix города Liberty City доки, где покупают краденые автомобили находятся достаточно близко от автомастерской. Когда у вас уже высокий коэффициент умножения – 5 и выше, можно бросить все и заниматься только продажей автомобилей. Держите одну машину на случай бегства. Когда полицейские наконец-то поймут, что происходит, и приедут за вами, быстро гоните в автомастерскую, чтобы сорваться с их крючка. Кроме того это прекрасный момент, чтобы задавить несколько «легавых».

Когда за вами гонится полицейская машина остановитесь на трассе и начните потихоньку двигаться назад. Полицейский остановит свою машину перед вами, развернув ее боком к вашей (так, что ваши машины образуют букву Т), и вылезет и нее. Удар по газам, полицейский размазан по асфальту, а вы получили свою тысячу очков.

Если вы убегаете от полицейского пешком, то, во-первых, старайтесь не бежать по прямой, т. к. полиция стреляет очень метко. А во-вторых, выбирайте путь навстречу едущим машинам и перепрыгивайте через них: полицейские прыгать не умеют и будут вынуждены обегать их. Если рядом с вами есть большая машина (автобус или бензовоз), то забегите за нее, а когда полицейский тоже начнет обегать ее, проскочите под ней. Пока полицейский полностью обежит машину, вы уже успеете сесть в его собственный автомобиль и уехать.

Как украсть и сохранить полицейский автомобиль? Украдите любой автомобиль и поставьте его недалеко от автомастерской, затем убейте трех человек. Когда приедет полицейский, чтобы пресечь ваши безобразия, убейте его и заберите его машину. На ней подъезжайте к подготовленной заранее машине, пересаживайтесь в нее и уже на ней въезжайте в автомастерскую. Все! Полиция вас теперь не преследует, а полицейская машина спокойно ждет на улице.

Если вы уходите от погони на автобусе (coach), то каждый полицейский автомобиль, который врезается сзади в ваш автобус, сразу взрывается, а вы получаете деньги за убийство полицейского.

При желании можно угнать поезд. Для этого поднимитесь по лестнице на посадочную платформу и дождитесь прибытия поезда. Будьте осторожны, не наступите на рельсы – они под напряжением, а это не очень полезно для здоровья. Когда поезд подойдет и откроет двери, нажмите `Enter` – и вы пассажир. Затем нажмите `Ctrl` – теперь вы можете управлять поездом. Чтобы выйти из поезда, надо подогнать его к посадочной платформе, остановить так, чтобы все двери выходили на платформу, и снова нажать `Enter`.


▲ до и после ▼

Дождитесь прибытия поезда и, когда пассажиры выйдут на платформу начните стрелять по ним. Они перепугаются, побегут обратно к поезду и поджарятся на рельсах. После этого садитесь на поезд (клавиша `Enter`), езжайте да следующей остановки, там выходите (еще раз `Enter`), снова пугайте пассажиров стрельбой, снова обогревшие трупы, опять садитесь в поезд, и так до бесконечности.



На любом уровне, где ходят поезда, на машине подъезжайте к самым рельсам (это возможно только на посадочной платформе). Но не заезжайте на них – это опасно! Затем с помощью другой машины затолкайте первую на рельсы – она взорвется. Когда прибудет поезд, он не сможет полностью подойти к посадочной платформе и будет вынужден открыть двери там, где вы заставили его остановиться. Пассажиры начнут выходить прямо на рельсы, которые находятся под напряжением – секунда, и перед вами десяток обугленных трупов. Но это еще не все. Идите к последнему вагону и ждите прибытия второго поезда. Прекрасное крушение! Денег за это дадут немного, но все равно приятно.

Помните тех парней-буддистов, которые ходят группами по 5-6 человек в оранжевых одеждах под бубны и песни собственного исполнения? Приготовьте кулаки, подойдите к первому в их колонне и встаньте у него на пути. Когда он крикнет «Хей» или «Watch out», ударьте его – и вы станете главой этой процессии. Теперь вся компания будет следовать за вами, как бы вы ни петляли. Поводите их, пока вам это не надоест или пока вы не найдете огнемет или автомат. Тогда останавливайтесь и расстреливайте их в упор.

Если вы не хотите или не можете выполнять миссии, повышать коэффициент умножения и т. п., то есть абсолютно честный способ выиграть игру. Надо воровать машины и ставить их где-нибудь в переулке вплотную друг к другу. Когда их наберется достаточно много, выстрелите несколько раз в одну из них, чтобы она взорвалась. Остальные машины тоже взорвутся, и вы получите гораздо больше очков, чем вам необходимо. Для большего эффекта ставьте машины так, чтобы от одной машины взрывалась не одна, а сразу несколько – это принесет гораздо больше денег. Так, двадцать две машины, дали мне более двухсот миллионов очков. Только не забудьте приготовить скоростной автомобиль и разведать путь до автомастерской, так как после взрыва вся полиция города насядет на вас.

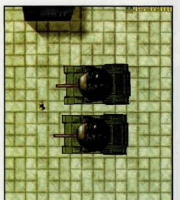
Секреты

В игре очень много секретов и скрытых бонусов. Их обнаружение необязательно для прохождения игры (впрочем, как и любой или даже всех миссий), но они делают игру веселее. Полный список известен, наверное, только разработчикам игры. Здесь перечислены некоторые из этих секретов, в основном связанные с самой большой шуткой разработчиков – возможностью прокатиться по улицам города на танке.

В городе Liberty City, во второй части, в районе North Fort Law находится военная база с танком. Чтобы проникнуть на базу, используйте машину скорой помощи, полицейскую машину или бензовоз. К сожалению этот танк не может стрелять, но гусеницами он подавит столько машин, что это принесет вам не одну тысячу очков. Однако при слишком большом числе столкновений танк взрывается, также как и любая другая машина. И не подпускайте полицейского к вашему танку – он способен с легкостью вытащить вас из него также, как из любой машины.

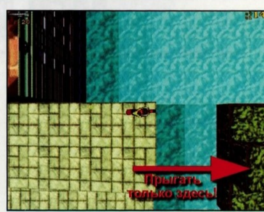
Еще два танка можно найти также во второй части Liberty City в доках района Northwest Estoria – это южнее района Kings. Но они также не могут стрелять. Можно только кататься, хотя и это немало.

В городе Liberty City езжайте в район Law Island, это между Estoria и Brix. Там возьмите супермотоцикл около дома справа от моста и не спеша поезжайте к северо-востоку в проход между



2) Southeast Richman – самый восточный край района Richman. Заходите в парк. Там вы найдете еще один танк под решеткой в подземном гараже. Вход в него находится восточнее и проходит по длинному подземному коридору. Идти туда лучше пешком: въехать-то на машине можно, но вот выезжать будет тяжело.

Город San Andreas, первая часть. Езжайте в район Northeast Sunview. Там, двигаясь на север, проезжайте сквозь оружейный магазин, затем сквозь дом (проезд находится немного справа). Продолжайте движение прямо по причалу, когда он закончится не останавливайтесь, а езжайте по воде, по самой темной ее части – там находится невидимая дорога, которая приведет вас на остров. На острове вас дожидается танк.



домами. Здесь вы найдете трамплин, с которого надо прыгнуть на островок. Большая скорость здесь не нужна. Гораздо важнее точно прицелиться. После прыжка вы должны приземлиться в средней возвышенной части островка. Приземление справа или слева от нее приведет к взрыву. Обойдите весь остров, и вы найдете много полезного, включая ракетную установку (только во второй части). Для возвращения необходимо прыгнуть обратно, но это уже проще, так как надо только ровно въехать на трамплин на острове, а с приземлением не будет никаких проблем.

Город San Andreas, вторая часть. Езжайте в левый нижний угол карты. Там находится трамплин. Возьмите супермотоцикл, стоящий слева в кустах. Он зеленый и потому его плохо видно. Небольшой разгон и прыжок. Разгон должен быть именно небольшой, так как, с одной стороны, супермотоцикл весьма приемистая машина и вполне достаточно короткого разгона, а с другой – там где вы приземлитесь очень мало места для торможения – лишнее ускорение на старте, и вы в воде. Подойдя к символу информации, вы получите сообщение «The doors to destruction are now open» – «Открыты двери к разрушению». Прыгайте обратно. Теперь для вас открыты два секрета:

1) East Marina – танк на военной базе: уж здесь вы вдоволь настреляетесь.

Город San Andreas. Езжайте в район North East Richman. Там на газоне вы найдете зеленый Penetrator. На нем надо ехать строго вперед. Вы проедете по узкому проходу между домами и выскочите на трамплин, с которого прыгните и перелетите длинный водоем. Когда вы приземлитесь то получите Insame Stunt Bonus и 50.000 очков. Но чтобы успешно совершить этот прыжок, необходим очень сильный разгон. Вы должны газовать прямо с места, где нашли машину, ни на секунду не сбрасывать скорость и не сворачивать ни на полградуса. На трамплине справа от вас будет ящик с огнеметом и очередным Kill Frenzy – не отвлекайтесь на него, потом возьмете. Хорошей идеей будет (чтобы не врезаться в какую-нибудь машину) заранее поставить на дороге, которую вам предстоит пересечь во время разгона, пару машин поперек движения, перекрыв для всех путь и тем самым организовав для себя безопасный коридор. Повторяю – вам необходим максимальный разгон.

San Andreas, первая часть. Район Central Richman, южнее района Soviet Hill. На дорожке перед домом припаркован супербагги.

San Andreas, вторая часть. Езжайте к госпиталю в районе Atlantic Heights. Он находится между центральной и западной частями района. В центральной части госпиталя находится проход с севера на юг. Идите по нему на юг, и на газоне между деревьями найдете супербагги.

Город Vice City, первая и вторая части. Отправляйтесь на остров в район Vice Beach. В южной его части пройдите по пешеходному мосту до военной базы (вы должны быть хорошо вооружены), убейте там всех, захватите танк и вдоволь постреляйте. Проход, соединяющий островок с материком и пригодный для движения техники, появляется в южной его части после того, как вы забрались в танк.

Тимофей Макаров

Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»





MEN IN BLACK



Разработчик	Design League
Издатель	Cronic Entertainment
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	adventure
Рейтинг	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система – Windows 95.
Процессор – Pentium 100 (рекомендуется – Pentium 133).
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется – 32 Мб).
Привод CD-ROM – четырехскоростной (рекомендуется – восьмискоростной).
Видеорежим – SVGA 640x480 16-bit color (рекомендуется 3Dfx).
Видеопамять – 1 Мб RAM (рекомендуется – 2 Мб).
Прочее – звуковая плата, 4 Мб на жестком диске (максимально – 40 Мб).

Фильм Барри Зонненфельда «Люди в черном» (1997 г.) произвел настоящий фурор. Несмотря на заверения многих критиков, что фильм будет интересен лишь истинным любителям фантастики, уже через несколько недель он занял первое место по просмотру в кинотеатрах Америки. Необычный сюжет, захватывающее действие, прекрасные актеры (Томми Ли Джонс, Уилл Смит) обеспечили фильму потрясающий успех. И вовсе не удивительно, что вскоре было объявлено о выходе одноименной игры. Малоизвестный разработчик *Design League* под руководством столь же мало известного издателя *Cronic Entertainment* приступил к реализации этого проекта. Высказывались опасения, что игра не удастся по различным причинам. Одни утверждали, что она может оказаться неинтересной из-за полного копирования сюжета фильма, другие – из-за возможных графических недостатков (ведь игра создавалась в очень сжатые сроки). Но вот работа закончилась, и все сомнения развеялись.



Многих *игроманов* ожидал сюрприз. Во-первых, сюжет игры во многом отличается от сюжета фильма. Так что вам не придется на своих компьютерах повторять то, что и так уже исполнено актерами на экране. Во-вторых, качество оказалось почти на высоте. «Почти» – это результат того самого недостатка времени. Игра полностью трехмерна. Перспектива от третьего лица и удобное положение камеры обеспечивают хороший обзор. 3D-модели основных героев: агента J (Уилл Смит), агента K (Томми Ли Джонс) и агента L (Линда Фьорентино). Все это создает потрясающее ощущение. Единственным недостатком графики, пожалуй, являются заранее отрендеренные фоны (поэтому вы порою не можете пройти туда, где стены или других помех нет). Но одновременно именно это обеспечивает невысокие аппаратные требования игры. Конечно, некоторых *игроманов* не устроит такой невысокий для нынешнего времени уровень графики, но, несмотря на все это, игра действительно стоит затрачиваемого на ее прохождение времени.





Музыка в игре обычно служит сигналом того, что надо быть настороже: скорее всего впереди вас будут ждать большие неприятности. Впрочем, именно поэтому музыка играет почти постоянно. Но, к счастью, она выполнена очень качественно и абсолютно не раздражает.

Все уровни в игре тщательно проработаны, и решение головоломок не вызывает особой головной боли. А вот перестрелки и драки, наоборот, иногда очень утомляют своей сложностью (хотя, в общем-то, врукопашную победить компьютер несложно). Дело в том, что компьютерные противники почти всегда придерживаются одной тактики ведения боя: они подбегают к вам (в этот момент их можно немного побить), потом, если вы встаете в блок, немного машут руками и ногами, затем отходят подальше, пытаясь заставить вас раскрыться, и напоследок опять бросаются вперед. И так до тех пор, пока не падают замертво.

А вот с перестрелками – гораздо сложнее. Ваши противники никогда не промахиваются, если вы стоите на месте. Поэтому для того, чтобы избежать попадания, вам придется постоянно двигаться. Другой вариант – это начать стрелять первым, но это, к сожалению, не всегда возможно.

В целом профессиональных *игроманов* прохождение игры вряд ли затруднит, а вот игрокам с уровнем пониже придется затратить немало времени. Но все равно игра покажется интересной и тем, и другим.

Добро пожаловать в штаб-квартиру Людей в Черном! Мы – секретное, никому не подвластное, пока неофициальное Государственное Агентство. Наши агенты являются работниками иммиграционной службы и следят за всеми действиями инопланетян на Земле. Мы работаем секретно. Мы существуем в тени. И одеты мы в черное. Мы – последняя линия защиты. Наша задача – защитить родную планету от отбросов Вселенной.

Мы должны обладать сильным духом и телом, быть умными и нести бремя своей службы в любых обстоятельствах. От нас потребуются все наши способности, чтобы разрешить, потенциально опасные проблемы. В этом нам поможет сила наших рук и ног, или, в крайнем случае, оружие семи типов. Только лучшие становятся Людьми в Черном (MiB), и только опыт позволяет им оставаться в живых.

Во время выполнения миссий игроманы побывают на самых разнообразных территориях: от Арктики до джунглей Амазонки. Всю информацию о задании вы получите прямо перед его началом. Вы, и только вы будете решать, какой агент отправится на выполнение нелегкой миссии. Их трое – выбирайте разумно. Если у вас есть опыт, то огромный выбор оружия и снаряжения будет в вашем распоряжении. Здесь же, в штаб-квартире Людей в Черном, у вас есть возможность потренироваться в стрельбе, точных прыжках и борьбе.



Оружие



Стандартный пистолет (Standard Side Arm)

Это полуавтоматическое энергетическое оружие поступило в распоряжение службы «Люди в Черном» в середине восьмидесятых годов в ответ на повышение количества внеземного контрабандного оружия на улицах города. Несмотря на то, что оно мало кого может сразу остановить, удобство в обращении, небольшие размеры и большой боезапас делают его незаменимым в арсенале агентов.

«Шумный сверчок» (Noisy Cricket)

Он используется ради своей беспрецедентной огненной силы. Он идеально подходит для прикрытия во время секретных операций и обладает огромным сокрушительным потенциалом. Единственное неудобство – жуткая отдача. Новички часто получают это оружие, а агенты с опытом даже делают ставки на то, как далеко улетит стрелок. Правда, эта практика сильно осуждается новым отделом Агентства, организованным специально для борьбы со злыми шутками над новичками.



Деатомизатор, четвертая модель (Series 4 De-Atomizer)

Это логическое продолжение стандартного пистолета в увеличенном размере, но с меньшей вместимостью магазина, рассчитанного на более мощные патроны. Будучи смертельным в руках точного стрелка, это оружие замечательно смотрится вместе с фирменными запонками для манжет «Людей в Черном». Поэтому-то оно и стало столь популярным у стильных, уверенных в себе агентов всего Департамента.



Пульсарный бластер (Pulsar Blaster)

Одноствольный пульсарный бластер был первым оружием класса «Пульсар», подаренным службе «Люди в Черном». Пульсарное оружие выстреливает мощным сгустком сжатой энергии, при этом нанося больший вред, чем что бы то ни было. Это вооружение часто

Управление

- `Esc` – вызов меню;
- `F1` – просмотреть ранее назначенные клавиши;
- `F2` – опции;
- `F9` – загрузить игру;
- `F10` – сохранить игру;
- ↑ – идти вперед;
- ↓ – идти назад;
- → – поворачивать направо;
- ← – поворачивать налево;
- `Shift` + ↑/↓ – бег вперед или назад;
- `Shift` + ←/→ – быстрый поворот направо или налево;
- `Ctrl` + ↑ – прыжок вперед;
- `Ctrl` + ←/→ – маленький прыжок вправо или влево (это вам не Лара Крофт);
- `Alt` + ↑ – удар ногой;
- `Alt` + ←/→ – удар рукой справа или слева;
- `Alt` + ↓ – блок;
- `Alt` + `Ctrl` + ←/→ – перемещаться, не выходя из стойки, направо или налево;
- `Caps Lock` – вызов инвентаря;
- `Ins` – переключать иконки;
- `Del` – бросить предмет;
- `Home/End` – последовательно менять оружие;
- `Page Up/Page Down` – последовательно менять предметы;
- `1 - 9` – выбор оружия;
- `Пробел` – использовать (если в руке есть что-то) или взять (если что-то лежит перед вами).

использовалось во время межзвездных конфликтов для того, чтобы, к примеру, подбить низколетящий космический корабль. Несмотря на то, что этот тип оружия редко используется против отдельных личностей, он пользуется большой популярностью в экстренных ситуациях, связанных с неземными видами противников (например, «жуками»).



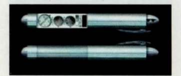
Ручная пульсарная пушка (Pulsar Arm Cannon)

Этот трехствольный член семьи пульсаров является наиболее мощным оружием на Земле. Только наиболее опытные члены организации «Люди в Черном» удостаиваются чести носить и пользоваться по своему усмотрению этой пушкой. Хотя это никогда не было доказано, считается, что выстрел одного из этих орудий сбил Космическую лабораторию в начале 70-х.



Реверберационный карбонайзер (Reverberating Carbonizer)

Реверберационный карбонайзер – любимое оружие на космическом «черном рынке». Он пользуется большим спросом из-за своей убойной мощности и малой стоимости производства. Карбонайзер содержит заряд органического полуразумного вещества, которое путем воздействия на нервные волны повреждает клетки мозга. В основном агенты не любят это оружие, так как из-за своей дешевизны и органического вещества его использование может привести к непредсказуемому результату. В историю Агентства навсегда вошел случай, когда партия карбонайзеров научилась чувствовать, и при нажатии на курок упорно испускала лишь успокаивающие волны.



Нейролизатор (Neuralyser)

«Люди в Черном» используют нейролизаторы для стирания воспоминаний обычных граждан в случае, если те стали свидетелями внеземной активности. Нейролизаторы блокируют нервные импульсы в человеческом мозгу, а также делают объект, подвергаемый облучению, на некоторое время неподвижным и нечувствительным. Из-за урезанного бюджета агенты теперь получают нейролизаторы только с ограниченным боезапасом. А также агентов просят использовать их экономно и, естественно, очень аккуратно.

Драка (Hand to Hand Combat)

Когда патронов для вооружения остается слишком мало и высокая технология уже ничем не может помочь, агентам остается только одно: использовать свои собственные боевые навыки. Удары руками и ногами, конечно, не так эффективны, как супермощный бластер, а посему не стоит переоценивать их силу. Но порою в кризисных ситуациях хороший хук справа остается единственным другом, опорой и способом выживания для агентов.

Агенты

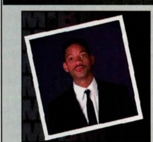
Во время первого уровня игры, в городе, вы сможете управлять только Джеймсом Эдвардсом. В дальнейшем вы сможете сами выбрать одного из обычных трех агентов, а также одного секретного. В принципе, между ними нет большой разницы, кроме как в стиле ведения боя. Но, несмотря на разные стили, набор ударов все равно остается одинаковым: хук слева, хук справа, удар ногой и блок. Один из трех агентов – женщина, но это абсолютно ничего не значит: она ни в чем не уступает мужчинам (а ее удар ногой даже лучше). Таким образом, уже ко второму уровню у вас появится возможность выбирать.

Противники

Почти все встречаемые в игре персонажи (кроме вас, естественно) являются пришельцами. Почти все они упорно видят в вас угрозу своему жизненному состоянию, а потому без промедления бросается в драку. Но порою попадаются существа, готовые сотрудничать. Очень трудно угадать, какие намерения у существа, направившегося к вам. Так что приходится рисковать, выясняя, чего от вас хотят.

Существуют противники трех типов. Первые упорно маскируются под людей (а может, они и на самом деле люди?). Называются головорезами. Они очень слабые, из самого плохонького оружия убиваются за три выстрела и, даже если вы вступите в драку, пинать их придется недолго. Второй тип – ярко выраженные пришельцы. Очень выносливы, ваши выстрелы из слабого оружия ничего для них не значат. Правда, если вы долбанете из ручной пульсарной пушки, они недолго про-

Агенты



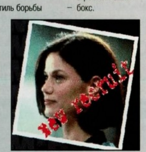
Агент Джей (J)

Настоящее имя	– Джеймс Эдвардс.
Бывшая профессия	– нью-йоркский полицейский.
Характеристика	– подвижный, отличная реакция, немного неопытен.
Стиль борьбы	– уличные драки.



Агент Кей (K)

Настоящее имя	– неизвестно.
Бывшая профессия	– неизвестна.
Характеристика	– более 30 лет работы, огромный опыт.
Стиль борьбы	– бокс.



Агент Эл (L)

Настоящее имя	– доктор Лаурель Вивер.
Бывшая профессия	– работник морга Нью-Йорка.
Характеристика	– прекрасные боевые характеристики, не достает опыта.
Стиль борьбы	– кикбоксинг.

Агент Икс (X) (становится доступным только после ввода кода)

Настоящее имя	– неизвестно.
Бывшая профессия	– неизвестна.
Характеристика	– один из основателей агентства «Люди в Черном», боец высокого класса.
Стиль борьбы	– бокс.

стоят на своих двоих (четырех). Кстати, у них часто бывает достаточно мощное оружие, которое и с вашим может поспорить. Так что старайтесь стрелять первыми. Третий тип – это нечто напоминающее медузу, только плавающую в воздухе. Существует два типа «медуз»: простые и модифицированные. Первые убиваются элементарно, но, если их много, будьте начеку! Вторые же – очень опасные противники, обладают мощным оружием и не промахиваются издалека (в то время как вы не можете попасть в них с большого расстояния – размеры у них маленькие!).

Советы

Не забывайте обыскивать трупы (фу, гадость) ранее убитых вами инопланетян. Для этого встаньте рядом с трупом и нажмите Пробел. Если не получается сразу, попробуйте заходить с разных сторон. Кстати, замечен интересный глюк: вы можете проходить сквозь трупы, как привидение! Хотя это они должны быть привидениями, а уж никак не вы.

Всегда собирайте валяющиеся аптечки, предметы и патроны.

Лечитесь тогда, когда у вас мало здоровья, а впереди много монстров. Чтобы вылечиться, надо зайти в инвентарь (нажать Caps Lock), а затем щелкнуть на ящичек с лекарствами. Большой всегда лечит до конца, маленький прибавляет 30–40 %.

Прохождение

Нью-Йорк (New York)

Идите вперед и зайдите в первую дверь слева. Идите в левую дверь. Убейте головореза.

Видите мигающую красную лампочку? Подойдите к ней и нажмите Пробел. А, так это бомба! Чтобы ее обезвредить, надо щелкнуть мышью по проводку, когда загорится красным светом самое большое деление. Вернитесь в предыдущую комнату: здесь уже появился новый головорез. Убейте его. Идите в комнату справа и убейте головореза. Подойдите к окну и нажмите Пробел (в дальнейшем выполните действие). Спуститесь вниз по лестнице на один пролет. В вас начнут стрелять. Чтобы избежать попадания, надо встать сразу за лестницей и прыгнуть вперед тотчас после выстрела. Прыгайте через пролом в перилах в помойку. Убейте двух головорезов, затем пните ногой дверь из помойки. Выходите, идите направо и убейте головореза. Идите вперед и убейте двух головорезов. Ударьте ногой стену перед вами где-то посередине – откроется проход. Идите вперед и убейте головореза. Прыгните на самый дальний ящик справа. Теперь прыгайте от ящика к ящику, пока не поднимитесь до лестницы. Выполните действие. Убейте головорезов. Идите к правой секции крыши и прыгните на следующую крышу. Убедитесь в том, что вы стоите максимально на краю перед прыжком. Убейте головорезов. Перепрыгните на следующую крышу. Убейте инопланетянина, затем возьмите у него идола.

Штаб «Людей в Черном» (Men in Black Headquarters)

Когда вы попадете туда в первый раз, обязательно зайдите в комнаты тренировок (Shooting Gallery). Там вам предстоит потренироваться в стрельбе, прыжках и умении драться. Если вы все пройдете успешно, то сможете кроме стандартного пистолета брать на задание и что-нибудь помощнее.

Каждый раз перед началом миссии делайте следующее:

1. Идите в комнату выбора персонажа и выберите того, кем будете управлять в данной миссии.

2. Если вы уже побывали в комнатах тренировок, то не забудьте взять с собой какое-нибудь суперуружие.

3. Затем идите к отделу транспорта (Transport Area).

Первая часть первой миссии – Арктическая Станция (Arctic Station)

Сначала войдите в здание прямо перед вами, затем пройдите в коричневую дверь. Личный компьютер не работает из-за отсутствия питания. К этому вернемся позже. Откройте сейф под столом и возьмите факел. Выходите из комнаты. Идите налево. Зайдите в маленькое здание в конце дорожки, возьмите ключ-карточку. Выйдите и идите наверх, войдите в здание, затем – в коричневую дверь справа. Возьмите ледоруб. Выходите из комнаты и проходите через маленький коридорчик слева в другую комнату. Откройте шкафчик и сразу отскочите, иначе в вас попадет заряд из дробовика. Идите в следующую комнату и поднимите



дробовик. Теперь идите к открытому шкафчику, откройте мешок, возьмите упавший пакет лекарств. Возвратитесь в основную комнату и пройдите через коричневую дверь слева на кухню. Идите к дальнему концу комнаты и быстро разворачивайтесь – на вас нападут. Убейте головореза. Обыщите убитого парня. Откройте дверь в подвал, спуститесь. Используйте ледоруб на качающемся куске мяса, возьмите упавшую часть. Идите по лестнице на улицу. Вы увидите кого-то, пытающегося открыть дверь. Убейте его. Получите патроны. Пройдите через дверь и выполните действие перед выключателем на стене. Два раза поверните рычаг: теперь появилось электричество. Вернитесь на кухню, а затем вообще уходите из этого здания. Идите вниз до упора. Заходите в левое здание. Бросьте кусок мяса у мисок и возьмите всякие полезные штуки, которые раньше лежали под собакой. Затем выполните действие на телеграфе и щелкните мышью, чтобы передать сообщение. Выйдите из здания. Попытайтесь один раз открыть дверь напротив, а затем начните пихать ее ногами, пока не откроется. Идите к концу комнаты, убейте доктора, который нападет. Возьмите у него шприц, затем выходите. Используйте шприц на себе самом. Возвратитесь в самую первую комнату, где раньше не работал компьютер. Теперь вы можете с ним работать. Пароль: «Daisy» (написан на фотографии рядом с компьютером). Используйте компьютер, чтобы включить экраны безопасности. Возвратитесь в главную комнату, идите





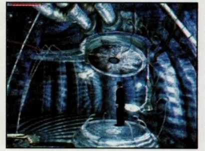


к столу внизу, посмотрите на экраны. Особенно – на третий. Ага, теперь вы видите, куда ушли инопланетяне. Вот туда вам и дорога (если забыли, то надо идти к дому, где вы включали электричество).

Вторая часть первой миссии – Арктическое подземелье (Arctic Underground)

Бегите вперед и поворачивайте направо в конце зала, еще раз направо, а затем бегите вперед через весь экран и открывайте дверь. Пробегите через зал и поворачивайте еще раз направо. Пробегите через очередной зал и откройте дверь перед вами. Бегите по этому коридору. Войдя в дверь, вы должны увидеть 4 «медузы». Используйте факел и держите это. Идите направо к двери с щупальцами. Встаньте так, чтобы щупальца вас касались – дверь откроется. Убейте «медузу». Идите по проходу, поворачивайте налево и войдите в дверь. Убейте «медузу», войдите в левую дверь. Убейте инопланетянина и возьмите красный ключ. Выйдите. Войдите во вторую слева дверь, убейте пришельца. Возьмите синий ключ и активизируйте пульт где-то посередине комнаты. Войдите во вторую справа дверь, убейте инопланетянина, активизируйте пульт, у которого он стоял. Щелкните на верхнем левом кругу диаграммы, которая зажигается, когда на нее попадает курсор. Затем выйдите из комнаты и убейте инопланетянина. Теперь нужно выйти через дверь справа. Пробегите на еще один экран по коридору и встаньте на платформу. Выполните действие на пульте справа от платформы – и прилетит вертолет, который спасет вас.







Первая часть второй миссии – Амазонка (Amazon)

Идите вперед до тех пор, пока вас не остановит охранник. Разрешите ему обыскать вас. Пройдите через ворота и бегите вперед до следующего экрана, поверните направо и войдите в госпиталь. Пройдите в следующую комнату, убейте доктора и возьмите у него кредитную карточку. Выходите через ворота, используйте кредитную карточку на терминале, чтобы купить билет. Опять пройдите через ворота и идите в здание слева. Убейте обоих парней. Поднимитесь по лестнице и прибейте головореза, который бросится на вас. Используйте билет на ближайшей двери слева два раза. Выходите наружу и бегите к госпиталю, а затем – по проходу между больницей и стеной. Щелкните по граффити (рисунку) на стене справа. Вбегите внутрь и убейте стражника до того, как он выстрелит. Поднимитесь по лестнице и прыгните через перила на сломанный балкон около лестницы. Поднимитесь по лестнице, убейте стражника на крыше, затем возьмите у него ключ от крыши. Откройте люк и спуститесь вниз. Прочитайте заметку на столе о загадках рельефных изображений, затем поднимите рельефное изображение с пола. Идите налево, поднимите с пола ключ от шахты. Выйдите из дома, опять пройдите сквозь потайной ход в стене. Бегите направо, пробегите мимо шахтеров, которые попытаются вас остановить. Теперь осторожно бегите между вспышками света, чтобы избежать ранений. Используйте ключ от шахты на двери.

Вторая часть второй миссии – Храм Амазонки (The Temple of the Amazon)

Перейдите по мосту и войдите в шахту. Сразу достаньте оружие. Вы услышите крики, и потом из левой шахты выбежит человек, которого будет преследовать инопланетянин. Такой тип инопланетян вы еще не видели. Его очень трудно убить: требуется много патронов или умение классно драться. После того как убьете его, зайдите в шахту, из которой он появился. Рядом с умирающим шахтером валяется рельефное лицо. Поднимите его. Выходите из этого ответвления шахты и идите теперь в правое. Убейте «медузу» (она появится справа из-за опоры) и бегите вперед. Как только увидите пришельца, стреляйте в него. Теперь прыгайте по камням (перед этим лучше сохраниться). На другом конце ущелья возьмите рельеф пантеры (он лежит внизу экрана). Затем идите по проходу на север к рельефной загадке. Вы должны использовать кусочки головоломки в правильном порядке (он обозначен на листике, который вы нашли в секретном здании во время первой части). Для начала положите рельеф лица в центр. Теперь, двигаясь по часовой стрелке от камня в левом верхнем углу, остановитесь на позиции примерно трех часов. Вы поймете, когда сделаете правильно. Затем положите рельеф пантеры в центр головоломки. Начните с правого верхнего камня и опять двигайтесь по часовой стрелке. Наконец, положите последний фигурный рельеф в центр и двигайтесь по часовой стрелке от камня на позиции 9 часов. Если вы все выполните правильно, откроется каменный проход. Идите по проходу до тех пор, пока не увидите лестницу. Спускайтесь по ней, пока не увидите головоломку с идолами. Не вставайте в центр круга, иначе погибнете. Поднимитесь по лестнице – и заметите невидимого пришельца (его можно увидеть, когда вы точно наводите на него оружие и появляется прицел). Убейте его, пройдите через дверь – и попадете на площадку между двумя лестницами. Убейте инопланетянина и возьмите у него олмекского идола (просто так он вам его не отдаст). Хорошенько посмотрите на маленьких идолов в глубине комнаты и используйте своего идола в центре, чтобы поставить его на место. Спускайтесь вниз по лестнице и поднимите всех идолов. Поместите идолов в четыре соответствующих отверстия, как на миниатюрной модели наверху. Правильный порядок (по часовой стрелке): синий, черный, зеленый, бе-

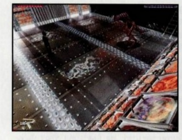




лый. Затем сами встаньте в центр головоломки, и вас опустят к последнему пришельцу на уровне. Когда лифт опускается, начните стрелять по «жуку», пока не кончатся патроны. Затем вам надо выбежать из лифта при первой же возможности, когда окажетесь достаточно близко к земле. Продолжайте бить «жука».

Третья миссия – Остров Фрэйльса (Frales Island)

Убейте стражника, а если понадобится, и собаку тоже. Поднимитесь по лесенке и прочитайте статью на столе. Затем нажмите маленькую синюю кнопочку и встаньте на платформу-лифт (придется делать быстро). Держите наготове оружие. Наверху сразу убейте стражника (до того, как он выстрелит). Возьмите у него аптечку и нажмите синюю кнопочку. Бегите к лифту. На следующей платформе повторите те же действия. Не забывайте обыскивать трупы. Когда подниметесь окончательно, убейте еще одного стражника. Поднимитесь по лестнице и убейте пришельца. Середину стены можно открыть: для этого подойдите вплотную и выполните действие. Часть стены исчезнет. Заходите. Сохранитесь. Спускайтесь по любой лестнице. Теперь будьте аккуратны. Постепенно будут появляться три модифицированных «медузы», стреляющих на расстоянии. Чтобы они не вылезли все сразу, идите медленно, а затем, когда они начнут появляться, отстреливайте по одной. Встаньте над светом в центре комнаты. Перед вами головоломка. Задача – правильно повернуть зеркала. Меняются зеркала, когда вы встаете на один из четырех квадратиков рядом со светом. Делается это очень просто: пройдитесь сначала по верхнему правому квадрату, затем по нижнему левому, и, наконец, по нижнему правому. Теперь встаньте рядом со светом и выполните действие. Отраженный свет попадет в глаза пришельцу и откроется проход в голове статуи. Сохранитесь. Идите в проход, убейте стражников. Идите дальше, убейте «медузу». Когда увидите черную стену перед собой, просто подойдите к ней. Ага! Вот вы и попали







в командный пункт инопланетян. Идите налево. Убейте обоих пришельцев. Будьте осторожны: один из них круто вооружен. Постарайтесь убить его первым. Обыскав оба трупа, получите ключ. Теперь идите направо. Убейте еще двух инопланетян. Обыщите их. Идите дальше направо. Убейте еще парочку пришельцев (ох, ну и скучное это дело!). Приготовьте оружие, если оно еще не в вашей руке. Подойдите к черной стене и выполните действие. Ключ, который вы отобрали недавно у пришельцев, откроет дверь. Сразу же убейте модифицированную «медузу». Как только отправите ее к праотцам, обратите свое внимание на панель на правой стене. Подойдите к ней и выполните действие. Должна загореться зеленая стрелка. Если не загорелась, пытайтесь до тех пор, пока не загорится. Идите дальше. Убейте еще одну «медузу». Опять активизируйте панель. Если все сделали верно, то, подойдя к каменной двери и выполнив действие, вы сможете пройти дальше. Следующий коридор проходите по тому же принципу. Не забывайте собирать все, что попадается по пути! Наконец, вы попадете в большую комнату, где будет инопланетянин и головорез. Совет: лучше сначала пристрелить инопланетянина, а уж потом заниматься головорезом. Идите к лестнице. Расстреляйте основания лазеров и спуститесь по лестнице. В дальнем конце комнаты будет человек, расстреляйте его. Вот и «жучок»! Большой такой! Чтобы победить его, не потратив патроны, надо постоянно действовать по одному принципу: подбежать к нему, пару раз долбануть руками и ногами, отбежать, дать ему побить воздух и повторить все сначала. Понадобится немало времени, чтобы забить его, но, в конце концов, несчастное насекомое погибнет. Теперь бегите к лестнице и выполните действие. Вы окажетесь лицом к лицу с главным злодеем. Разберитесь с ним сами – это несложно.

Алекс PcDuck

Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

НОВОСТИ

Компания *1С* подписала договор и начала работу над локализацией игры **Legal Crime** – многопользовательского онлайнового имитатора для начинающего криминального авторитета. На данный момент полным ходом идут работы по переводу текста и адаптации графики. В локализованном варианте игра будет называться **«Дон Капоне»** или **«Чикаго»**. Пока компания еще не пришла к окончательному решению, какое из этих названий оставить; возможно, окончательное наименование игры объединит в себе оба варианта. Дата выхода игры пока не ясна. Первоначально назначенная на 28 февраля, теперь она скорее всего будет перенесена по техническим причинам.

***

Компания *Auric Vision* успешно занимается продажами игры **GAG**. Продюсер и создатель игры Александр Копов сообщил нам: «В неделю мы продаем порядка 1.000 экземпляров. Игру расхватывают как пирожки». Безусловная удача этого проекта обусловлена интересным и неординарным сюжетом, а также чисто российским юмором, позволяющим смело заносить эту игру в список российских хитов 1998 года. *Auric Vision*, однако, не останавливается на достигнутом и планирует начать распространение игры в Европе и Америке чуть позднее, весной 1998 года. Адаптированные и переведенные версии уже готовы и ждут только одобрения людей, способных заняться продвижением игры на Западе. Однако если в Европе **GAG** встретили с восторгом, то в Америке могут возникнуть определенные сложности из-за проблем нравственности и расового конфликта (из-за одного из героев игры, старого китайца Ляо).

Хотя **GAG** издавался пока только в России, это не помешало ему довольно загадочным образом войти в престижный мировой хит-парад игр Internet Net Top 100. Это добавляет еще один плюс игре (еще до появления игры на Западе пользователь знакомится с продуктом), а также свидетельствует о активности в мировых чартах российских интернетчиков.

Информационное агентство «Galaxy Press»

QUAKE II



Разработчик	id Software
Издатель	Activision
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	3D-action
Рейтинг	★★★★★★★★★★

Минимальные / Оптимальные требования
Процессор – Pentium 90 / Pentium 133.
Оперативная память – 16 Мб / 24 Мб.
Привод CD-ROM – четырехскоростной / восьмискоростной.
Видеоплата – 1 Мб / 2 Мб + 3Dfx.
Звуковая плата – совместимая с SoundBlaster, 8/16 бит.
Необходимое пространство на жестком диске – 25 Мб / 400 Мб.
Операционная система –
Windows 95 + DirectX 5.0,
Windows NT 4.0 + Service Pack 3.
Мышь, джойстик.

Итак, вот оно перед вами – недавно вышедшее продолжение крутого 3D-боевика от фирмы *Id Software* – **Quake II**. Появление второй части этой столь популярной игры напомнило всем, что эра кровавых 3D-action еще не закончилась!

Выйдя из грязных и темных подземелий первого **Quake**, вы попадаете в мир просторных и светлых помещений **Quake II** с огромным количеством механизмов. В игре отлично проработанный графический engine («движок»). Она стала светлее, красочнее (это относится как к предметам, так и к монстрам), навороченнее и интереснее.

Quake II чем-то напоминает помесь **Terminator Skynet** (действие так же разворачивается на одной планете и в одной местности) и **Descent II** (монстры чертовски умные и меткие). Но в **Quake II** все же больше жизни. Прохождение уровней стало не таким однозначным, как в первой части игры (сначала в одну дверь, потом в другую, а за третьей — выход). Теперь каждый уровень состоит из нескольких частей-эпизодов, что делает игру намного сложнее. Например, вы идете в один эпизод, нажимаете там что-нибудь, затем идете в другой, ломаете там какой-нибудь генератор, а далее возвращаетесь обратно в первый и уже там находите дверь, ведущую на следующий уровень. За счет такого построения увеличивается объем одного уровня, например, один уровень **Quake II** равен примерно двум-трем уровням средней величины игры **Quake I**.

При возвращении обратно в эпизод, где вы уже были, можно встретить новых врагов, старые же остаются валяться на месте (если вы их, конечно, смогли убить)!

В **Quake II** множество нововведений (помимо массы различных механизмов). Например, в воде, прозрачная она или нет, вы прекрасно всем видны и уязвимы (что усложняет прохождение игры); появилось чувство «атмосферы разрухи», которое ощущается при повреждении электропроводки и некоторых механизмов; полностью изменился вид взрывов. Теперь вы видите красивый, объемный огненный гриб, который, поднимаясь, почти сразу же исчезает в воздухе. Оружие вы можете держать как посередине экрана, так слева и справа, в полностью 3D-руке, при этом сделан эффект живого человека (в роли которого играете): вы постоянно поправляете оружие, которое держите в руке, стараясь положить его поудобнее для красивого и точного выстрела (естественно, на выстрел этот фактор никак не влияет).

Сохранились классические 3D-шные приколы. Например, убив солдата (человекообразного робота), вы можете понаблюдать его предсмертные судороги. Бывает и такое, что перед смертью у него хватает сил поднять базуку и несколько раз пальнуть в вашу сторону. Или еще: многие монстры имеют в своем распоряжении пулемет, поэтому прежде чем стрелять, им сначала приходится с громким лязгом его перезаряжать в течение примерно одной-двух секунд, что дает вам время для принятия каких-либо мер. Ко всякого рода приколам и эффектам можно прибавить и противное жужжание мух над разлагающимися трупами некоторых монстров; следы в воде, оставляемые летящими из автомата пулями.

В игре добавилось огромное количество кнопок, лифтов, ключей разных типов. Теперь, чтобы знать, что делать, вам придется чаще пользоваться компьютерной помощью (**F1**), где вы можете прочитать, какова









главная цель вашей миссии на этом уровне; цель, которую вам надо найти в данный момент; сколько народу вы убили; какое количество целей обнаружили и все ли секреты открыли.

Легенда

Умирающая планета Церберон. Кругом видны печальные последствия усиленного загрязнения атмосферы промышленными отходами заводов и фабрик. Тяжело дышать – воздух пропитан ядами и радиоактивной пылью. Населяющая планету цивилизация строггов, во избежание полного вымирания, переоборудовала сама себя в полуроботов: из людей они превратились в чудовищ. Животный и растительный миры планеты практически уничтожены (осталось несколько сильно мутировавших видов животных).

В городах, состоящих из заводов и фабрик, нет никого живого. Только огромное количество труб ежеминутно выбрасывает в атмосферу планеты новые порции загрязняющих веществ.

Природные ресурсы планеты Церберон исчерпаны, запасы пищи подходят к концу, рождаемость на нуле и нужны новые гуманоиды для создания роботов. Верховный правитель Церберона Макрон обратил свой взгляд в космос, чтобы найти планету, пригодную для выживания.

К несчастью землян, такая планета очень быстро была найдена. Строгги рассчитали, что природных ресурсов Земли хватит им надолго, а люди и животные пригодятся для еды и превращения их в роботов.

Чтобы поближе ознакомиться с Землей, строгги открыли специальный шлюз, состоящий из подпространственного туннеля и ворот по обе стороны. Теперь им достаточно пары часов, чтобы очутиться на нашей планете. Вскоре было осуществлено и пробное нападение. Из глубины космоса был выслан десант для захвата пленных. Строгги не только забрали всех, кто остался в живых, земля буквально горела на их пути.

Земляне не остались в долгу. Был создан отряд специального назначения, состоящий из отборных солдат. Собрав скудные сведения о планете и цивилизации строггов, они отправились в путь. Каждый воин занял место в своей космической шлюпке и путешествие началось.

Но при подлете землян к Церберону строгги нанесли удар по нашему космическому кораблю. Космические шлюпки разлетелись в разные стороны. Ваша же – получила серьезные повреждения. С большим трудом вам удалось приземлиться. Связь с вашим командованием и товарищами давно уже прервалась. Вы один в этом враждебном мире, но у вас есть задание – вывести из строя межпланетный шлюз, открывающий строггам путь к Земле, и уничтожить их предводителя и идейного вдохновителя Макрона.

Управление

- `Ctrl` / левая кнопка мыши – огонь;
- ↑ / правая кнопка мыши – вперед;
- ↓ – назад;
- ← – поворот налево;
- → – поворот направо;
- `Shift` – включить/выключить режим бега;
- `, / .` – передвигаться по прямой влево/вправо;
- `Alt` + ↓ / `Alt` + ↑ / средняя кнопка мыши – передвигаться по прямой назад/вперед;
- `Alt` + ← / `Alt` + → / средняя кнопка мыши – передвигаться по прямой влево/вправо;
- `Пробел` – подпрыгнуть;
- `C` – присесть, ползти;
- `Delete/Z` – опустить голову;
- `Page Down/A` – поднять голову;
- `T` – послать сообщение другому игроку при сетевой игре;
- `End` – возвращение головы в центральное положение;
- `Insert` – включение управления головой с помощью клавиатуры;
- `Tab` – показать инвентарь;
- `[ / ]` – выбор инвентаря;
- `Enter` – использование инвентаря;
- `Backspace` – выкинуть какой-нибудь предмет из инвентаря (может пригодиться только в сетевой игре);
- `/` – включить следующее оружие;
- `F1` – помощь;
- `F2` – сохранить игру;
- `F3` – загрузить ранее сохраненную игру;
- `F4` – изменить значение клавиш;
- `F5` – выбор параметров для сетевой игры;
- `F6` – быстрое сохранение;
- `F9` – быстрая загрузка игры;
- `F10` – выход в Windows 95;
- `F12` – Сохранить экран в рсх-формате.

Главное меню

Game – начать игру: сначала выберите уровень сложности (easy – легкий, medium – средний, hard – сложный);

load game – загрузить ранее сохраненную игру;

save game – сохранить текущую игру;

credits – информация об авторах игры;

Multiplayer – сетевая игра:

join network server – присоединиться к сетевой игре (вы звоните на компьютер-сервер);

start network server – начать сетевую игру (ваш компьютер является сервером);

player setup – выбрать персонаж, за который вы будете играть;

Options – настройки: регулировка уровня звука, скорости мыши, а также включение и выключение следующих функций:

always run – постоянный режим бега;

invert mouse – поменять клавиши мыши;

lookspring – сразу возвращает ваш взгляд вперед после того, как вы отпустите клавиши взгляда вверх и вниз или соответствующую клавишу мыши. В противном случае вы должны продвинуться вперед на шаг или два прежде, чем ваш взгляд вернется обратно. Эта функция не работает, если вы находитесь под водой;

lookstrafe – если вы пользуетесь клавишами взгляда вверх или вниз, то эта функция заставит вас сделать шаг в сторону вместо поворота, когда вы попытаетесь повернуть влево или вправо;

free look – эта функция позволяет вам не нажимать на клавишу мыши, когда вы хотите посмотреть вверх или вниз в то время, пока вы пользуетесь мышью;

crosshair – вид прицела.

Белые надписи внизу экрана означают:

customise controls – изменить значение клавиш, заданных по умолчанию;

reset defaults – вернуть установки игры, заданные по умолчанию;

go to console – перейти на консоль, где можно посмотреть все сообщения игры и ввести команды, которые нельзя задать с помощью меню;

Video – выбор видеодрайвера и разрешения экрана, размер экрана, яркость;

apply – сохранить сделанные изменения;

Quit – выход в Windows 95.

Оружие

Blaster (1) – бластер (энергетический пистолет). Является единственным оружием в вашем арсенале, не требующим боезапаса. Не отличается ни большой скорострельностью, ни убойной силой, но им вполне можно воспользоваться как осветительным прибором. Кроме того, им имеет смысл пользоваться при обстреле врагов из-за укрытия, когда можно не опасаться их приближения.

Shotgun (2) – дробовик с дисковым магазином. Стреляет медленно, максимальное количество патронов – 100. Дробовик намного превосходит бластер при стрельбе в упор, когда дробины еще не успели разлететься в стороны.

Super shotgun (3) – двуствольный дробовик. Одновременно выплевывает два заряда, при стрельбе в упор враги получают очень серьезное ранение. Как результат, очень эффективно при охоте даже на больших монстров.

Machine gun (4) – автомат. Боезапас – 200 патронов. Метко стреляет на дальних расстояниях. Вблизи же лучше иметь в руках что-нибудь покруче. Имеет большую отдачу.

Chain gun (5) – скорострельный пулемет с вращающимися шестью стволами. Стреляет очередями. «Жрет» те же патроны, что и автомат, но в шесть раз быстрее (по понятным причинам), а так же в самый разгар событий, прежде чем смениться на другое оружие, слишком долго прекращает вращение ствола.

Hand grenade (G) – ручная граната. Поверните две ее половинки, чтобы активизировать таймер предохранителя, и бросайте. Чем дольше вы ее держите в таком виде, тем дальше вы ее бросите. Только не забудьте бросить ее куда-нибудь, а то она может и в руках взорваться! Преимущество гранаты в том, что, кидая ее, вы не производите никакого шума, следовательно, монстры не смогут быстро выследить вас.

Grenade launcher (6) – гранатомет. Стреляет уже знакомыми гранатами. Боезапас – 50 гранат. Им хорошо подрывать стены и поражать дальние мишени. Советуем не использовать его в закрытых тесных помещениях.

Rocket launcher (7) – переносная ракетная установка. Боезапас – 50 ракет, которые, в отличие от **Quake I**, никакого отношения к зарядам гранатомета не имеют. Не используйте ее в ближнем бою. Вкупе с **Quad Damage** отлично зарекомендовала себя при разборке с главным боссом Макроном

Hyper blaster (8) – гипербластер (энергетический скорострельный пулемет). Очень сложная и мощная штука, отлично действует на больших расстояниях. Боезапас – 200 энергетических единиц. Как и скорострельный пулемет, долго останавливается.

Rail gun (9) – энергетическая пушка. Стреляет очень мощным потоком электронных частиц, сконцентрированных в одном пучке. Перезарядка этого оружия производится легким взбалтыванием энергоаккумулятора (самой пушки). За раз расходуется один спецпатрон. У этого оружия эффективность огромна, так как его отчетливый винтообразный след способен прошивать несколько монстров сразу!

BFG (0) – усовершенствованный вариант DOOM-овского BFG9000 – BFG10K. Эта штучка расходует за раз 50 энергетических единиц. Выпущенный ею снаряд ярко-зеленого цвета, чем-то похожий на шаровую молнию, медленно летит, а на ходу лазерными лучами того же цвета впивается во все, что только можно убить.

Прохождение

Первый этап

Уровень – Outer Base

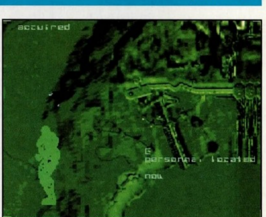
За спиной у вас – рухнувшая шлюпка, на которой вы прилетели, слева – огромный сломанный столб. Идите налево и в выломанную дверь. Пройдите по коридору, придерживаясь левой стены, до трапециевидной двери. Поднимитесь по лестнице. Слева от нее большое сооружение – обойдите его. Перед вами будет дверь, над которой нарисованы два желтых значка. Это лифт, вам – туда!

Уровень – Installation

Поднимитесь по пандусу (наклонная площадка, заменяющая лестницу) за столбом и идите по коридору до конца. Вы попадете в помещение с красной картой на стене. Найдите лифт и поднимайтесь на следующий этаж. Сразу поверните в проход справа. Идите по коридору до рухнувшего моста, спрыгните направо в воду и идите в трубу. В подземном помещении нажмите кнопку и прыгните в открывшийся колодец.

Уровень – Comm Center

Идите по канализационному туннелю до просторного помещения с водой. Там вас поджидает Enforcer. Убейте его, прихватите водолазную маску и спуститесь в воду. Там поверните направо и опуститесь в дыру в полу. Продолжайте двигаться направо и потом поднимитесь наверх. Вы окажетесь в секретной комнате. Там есть лифт, который доставит вас на уровень Lost Station.



Уровень – Lost Station (секретный)

Идите вперед, пройдите в дверь справа. Там остановитесь. Скоро приедет люлька, но не спешите садиться в нее, сначала прыгните вниз, в воду. Идите там в проход и вы попадете в секретную комнату.

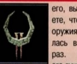
Вернитесь к люльке. Когда она приедет в очередной раз, сядьте в нее и поднимитесь наверх. Войдите в дверь и идите наверх по наклонной дорожке. Когда поднимитесь, не идите за угол, а повернитесь на 180 градусов и посмотрите наверх. Вы увидите кнопку в виде звездообразного яркого знака. Выстрелите в него, и наклонная дорожка поднимется. Быстро бегите по ней, заверните за угол и возьмите там красный ключ. Вернитесь вниз и продолжайте движе-

Инвентарь

Помимо разбросанных повсеместно аптечек (health), защитных костюмов (armor), разных типов снарядов (shells, cells, bullets, grenades и rockets) и прочих вещей, которые вы будете собирать, проходя мимо них, вам дается вспомогательный инвентарь различного назначения.

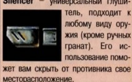
Если вы играли в **Quake I**, то, наверное, помните: когда вы брали какой-либо предмет, временно увеличивающий мощность вашего оружия, или, например, делающий ваш бронежилет супернепробиваемым, вы не могли управлять включением и выключением его действия (он работал в течение какого-то времени с того момента, как вы его подобрали). Теперь же, в **Quake II**, вам дана возможность накапливать инвентарь и использовать его в любое удобное для вас время.

Инвентарь включает в себя несколько вещиц, которые могут пригодиться в той или иной ситуации. Всего их девять видов:



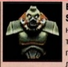
Quad Damage – всем известный значок в виде буквы Q, пришедший сюда из первого **Quake**. Включив его, вы почувствуете, что мощность оружия увеличилась в несколько раз. Применять его лучше в борьбе с большим количеством монстров.

Invulnerability – значок, похожий на крылатый черепок. Применив его, вы станете неуязвимым. Эффективен в борьбе с трудно убиваемыми монстрами и боссами.

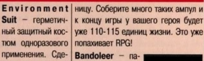


Silencer – универсальный глушитель, подходит к любому виду оружия (кроме ручных гранат). Его использование поможет вам скрыть от противника свое месторасположение.

Rebreather – водолазная маска одноразового применения. Используется только под водой. Запас кислорода ограничен!

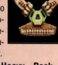


Environment Suit – герметичный защитный костюм одноразового применения. Сделан из отличного материала, способного временно защитить вас от воздействия ядовитых жидкостей и кислот.



Energy Armor – энергетическая броня. Защищает вас от энергетического оружия врагов, однако при попаданиях в вас тратятся энергетические единицы («патроны» для гипербластера и BFG10K). Учтите, что энергетическую броню сначала надо включить (выберите ее в Inventory, потом задействуйте ее – функция «Use»).

Super-Adrenaline – ампула с адреналином. Введение адреналина в ваш организм полностью восстанавливает здоровье и увеличивает его значение на единицу. Соберите много таких ампул и к концу игры у вашего героя будет уже 110-115 единиц жизни. Это уже попахивает RPG!



Bandoleer – патронташ. Увеличивает количество боезапаса, который вы можете нести, за исключением гранат и ракет.

Heavy Pack – рюкзак еще больше, чем патронтаж, увеличивает размер несомого вами боезапаса для оружия (включая гранаты и ракеты).

Под конец стоит сказать еще об одной штучке. **Mega-Health** дает вам дополнительные очки жизни. Если уровень здоровья поднимется выше 100 %, то скоро «лишнее» здоровье начнет стремительно убывать, пока здоровье снова опустится до отметки 100. Вы не можете нести ее с собой, она начнет действовать, как только вы по ней пройдетесь.

ние. Минуйте очередную дверь и увидите зал с возвышением посередине. Поднимитесь на него на лифте и нажмите на клавиатуру рядом с решетчатым мостиком. Мостик опустится, и вы сможете войти в закрытую комнату. Там лежит цель вашего похода – двуствольный дробовик. Возвращайтесь на уровень Comm Center.



Уровень – Comm Center

Вернитесь в комнату, где были Enforcer и водолазная маска. Отыщите там дверь. Поднимитесь по лестнице и поверните в туннель направо. В комнате с большим колодцем есть еще один проход – вам туда. Выходите на улицу. Обратите внимание на дверь прямо перед вами – вам придется к ней вернуться позже. А пока поверните в дверь слева от вас. Поднявшись на лифте, шагайте до конца, дорожка сама приведет вас в комнату со стеклянной стеной, за которой видно помещение с локатором. Вам надо изменить его положение, для чего нажмите на клавиатуру главного пульта управления навигационной системой. После поворота локатора справа от клавиатуры появится синяя карточка. Вернитесь на улицу и откройте дверь. Поднимитесь на лифте и, пройдя через двери, вы снова попадете в Installation.

Уровень – Installation

Дерните рычаг, чтобы опустить мост, и выходите отсюда через дверь слева на улицу к рухнувшему мосту. Не нужно переходить этот мост; зайдите в дверь справа. Перейдите небольшой мостик и идите по коридору. В конце вы увидите лифт, за которым находится выход с уровня. Здесь же вы можете отыскать два секрета. Чтобы достать первый, не переходите через мостик, а прыгните в воду – там проход, который приведет вас к треснувшей стене. Выстрелите в стену и возьмите оружие. Второй тайник находится в подвале, спустится в который можно по лестнице, если пройти мимо лифта дальше.

Второй этап – Warehouse

Уровень – Ammo Depot

Сначала идите в дверь, которая находится справа. Зайдя в комнату с ящиками, нажмите кнопку между ними и идите в открывшуюся дверь. В огромном складском помещении вы увидите перед собой поднятый лифт. Чтобы его включить, спрыгните вниз и нажмите там кнопку. Поднимитесь обратно, воспользовавшись другим лифтом. Теперь поднимитесь еще на один этаж.

В центре моста нажмите кнопку и посмотрите вниз – там выдвинулся мост. Прыгните на него и зайдите в дверь. Пройдя по коридору, вы окажетесь на очередном складе. Справа от входа есть небольшая комната. Чтобы снять защиту с двери, стрельните в мигающий сенсор. Зайдите в комнату и включите две кнопки Одна включит механизм, который пробьет проход в двери прямо, другая – откроет ход в секретную комнату.

Вам нужно в пролом на месте бывших дверей. Идите по коридорам, открывая двери, пока не окажетесь в комнате с ящиками. Прыгните вниз и идите в дверь. Пройдя по коридору и поднявшись на лифте, вы попадете в небольшую комнату с двумя висящими ящиками и кнопкой между ними. Нажмите ее и идите в противоположную дверь.

Спустившись на лифте и пройдя мимо двух дверей, вы увидите перед собой мост над лавой. Мост может опускать-

Монстры

Поведение новоиспеченных монстров должно порадовать бывалых игроманов. Они стали намного умней и озлобленней. Если, например, вы не добьете какого-нибудь монстра и он захочет за вами побегать, обуреваемый жаждой мести (такое тоже иногда бывает), будьте уверены: он найдет вас, как бы вы от него ни прятались. А чтобы сделать это как можно быстрее, (монстры досконально знают свой уровень) он будет использовать даже лифты, чтобы дотянуться до вашей накачанной шеи.

Монстры стали не просто умными, а очень умными. Они не лезут напролом, нет, они теперь хотят жить. Это особенно заметно, когда монстр идет в атаку: увидев вас, он пытается спрятаться за окружающие предметы, а при отсутствии таковых – бежит по зигзагообразной траектории, как солдат специального назначения на открытой местности. Попасть в него при этом не так-то просто.

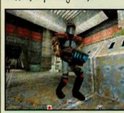
В отличие от людей, строгги не являются однородной расой. Они представляют адскую смесь захваченных в плен и обработанных с помощью радиоактивных элементов живых существ. Это помесь человеческой плоти и машины.

Монстров можно разделить на три категории:

сухопутные монстры – представлены самым большим количеством видов, и если уж они в вас стреляют, то с удивительной меткостью, особенно автоматчики. Так как в облике тех, что сделаны из людей, человеческого осталось мало, мы причисляем их к человекообразным роботам;

летающие монстры – обитают чаще всего на больших, открытых пространствах (видимо гнездятся на скалах, а осенью улетают на юг). Они, кстати, несколько опаснее всех остальных: из-за огромной высоты, на которой они находятся, их не очень-то увидишь, по той же причине в них труднее всего попасть. Прячутся в потолочных пазах и трещинах, а по меткости не уступают сухопутным. Любят нападать стаями;

подводные существа – полная противоположность вышеописанным. В связи с обитанием в жидкой среде особыми скоростными качествами не отличаются, и уплыть от них – как нечего делать, но могут прийтись не каждому игроману по зубам.



Light Guard – охранник с бластером. Человекообразный робот четвертого класса (показатель мощности и живучести). Вместо кисти правой руки у него протез-бластер, способный только ужалить, но не убить. Эти монстры опасны тем, что часто атакуют группами или вызывают более крупных монстров в качестве подмоги. Одет в пуленепробиваемый шлем и бронежилет. Это самый слабый из всех монстров.

Shotgun Guard – охранник с однозарядным ружьем. Помесь человека и робота четвертого класса. Поражает своей тупостью.



Любит пострелять в спину.

Machine Gun Guard – охранник, правая рука которого оборудована автоматом. Также относится к обычным роботам четвертого класса.



Это одни из самых крутых человекообразных монстров названного класса. Они любят тренироваться в стрельбе и имеют самую высокую степень попадания.





ся, если нажать кнопку справа от входа (лучше всего заманить на мост побольше монстров и отправить их вниз немного погреться).

Пройдя этот убийственный мостик, вы попадете на затопленный водой склад. На одном его берегу находится дверь, на другом – кнопка. Так вот, сначала доберитесь до кнопки и нажмите ее, а только потом идите в дверь. Пройдя сквозь коридоры, в конце вызовите лифт и поднимитесь на следующий этаж.

Зайдите в ближайшую дверь и пройдите по мосту до конца. Вы должны, никуда не прыгая и не сворачивая, пройти через три двери (на вашем пути встретится круглое отверстие с лестницей, туда не лезьте – там вы уже были) и дойти до Т-образного моста. Справа, за дверью, у вас будут требовать энергетический кубический предохранитель (грубо говоря, ключ), а как раз слева (в новом эпизоде) вы его и найдете. Войдя в левую дверь, обратите внимание на коричневый куб справа. Выстрелите в него – под ним тайник.

Уровень – Supply Station

Идите все прямо и прямо, пока не придете на склад, где стоит большой цеховой кран-балка. Если вы приглядитесь, то прямо под ним увидите притаившегося монстра. Нажмите кнопку и смотрите, как этот кран опускает ящик на голову бедняги. Вам нужно по ящикам, которые находятся внизу на противоположной стороне, забраться вверх и нажать там кнопку. Спускайтесь вниз и смело заходите в дверь.

На складе, в конце помещения, отыщите лифт. На нем вы подниметесь к первому предохранителю. Подойдите нему и вытащите его из данного энергоблока. Все лазерные заграждения отключатся, и вы сможете смело следовать дальше. Пройдя несколько дверей, вы подойдете к лифту, где стоят ящики. Спустившись на нем, нажмите кнопку и идите в дверь, открывшуюся перед электрокаром.

Спрыгните в первый проем в полу, где ползет лента транспортера, и зайдите в следующее помещение. Перед вами вражеский секретный грузовой поезд, предназначенный для доставки боеприпасов по монорельсовой дороге в места активных боевых действий. Ваша задача: взяв второй предохранитель, вывести поезд из строя и обесточить



Enforcer – прочный, накачанный человекообразный робот третьего класса. Причиняет значительный ущерб только за счет скорострельности своего единственного оружия – шестиствольного пулемета-протеза. Становится очень опасным, если ему случайно отстрелить голову: предсмертные спазмы в его правой руке-пулемете могут привести к нерегулируемой стрельбе в вашу сторону. В ближнем бою способен наносить мощные удары своей пушкой.



Gunner – автоматчик. Один из отборных строггов-андроидов третьего класса, имеющий в своем арсенале автомат и гранатомет. Этот кибернетический террорист сжирает на завтрак несколько мутантов, чтобы хорошенечко поднабраться сил перед поединком с вами. У него есть единственная слабость: его пушке требуется пара секунд, чтобы открыться и начать стрельбу (надеюсь, намек понят).



Berserker – сумасшедший костолом. Человекообразный робот третьего класса. Его руки, сделанные из суперпрочного материала, являются опасным оружием: правая заострена, а левая имеет форму молота. Передвигается этот робот с очень высокой скоростью. Он способен догнать вас и размазать по ближайшей стене.

Iron Maiden – женщина-андроид третьего класса. Имеет такую же мощность, что и автоматчик. Вооружена ракетной установкой-протезом, на другой руке – острейший коготь-бритва.





Gladiator – гладиатор. Очень мощный робот второго класса на двух механических «страусиных» ногах. На месте правой руки у него энергетическая пушка, в левой же – окровавленный двойной зажим, которым он пользуется лишь в ближнем бою. Если у него будет хотя бы немного времени для того, чтобы прицелиться, у вас останется меньше секунды, чтобы куда-нибудь спрятаться!

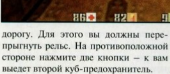


Parasite – паразит. Четвероногий механический зверь второго класса с человеческой головой. Очень опасен своим единственным оружием – впивающейся в тело трубой-языком, через которую он сразу начинает высасывать вашу жизнь огромными порциями.



Medic – медик. Обладает способностью оживлять мертвых строггов. Этот киборг второго класса внешне немного похож на гладиатора, перемещается на двух гидравлических ногах, вместо правой руки имеет скорострельный гипербластер, а левой может воскрешать монстров.







дорогу. Для этого вы должны перепрыгнуть рельс. На противоположной стороне нажмите две кнопки – к вам выедет второй куб-предохранитель.

Спрыгните на рельсы под поезд и, нажав там кнопочку, поднимитесь по лестнице в маленькую комнатку, где ждет вас третий куб-предохранитель. Выйдите оттуда через отдушину, поднимитесь по лестнице – и вы увидите перед собой огромный склад. Слева от входа сложены желтые ящики, а среди них – один белый. Выстрелите в него, и откроется тайник. На этом складе есть также кнопка, включив которую, вы сможете попасть на этаж ниже.

Отсюда на лифте спуститесь в подвал и нажмите кнопку в освещенной комнате наверху. Поднимитесь на подъемнике и идите в дверь. За ней вас ждет четвертый (последний) предохранитель.

Зайдите на очередной склад. Вам надо подняться по лестнице на ящики и нажать там кнопку. Откроется дверь – идите туда. Поднимитесь на лифте и идите по коридорам и лестницам все прямо и прямо, пока не окажетесь в комнате с электрокаром. Снова поднимитесь на лифте и зайдите в дверь. Идите к двери с надписью Ammo Depot.

Уровень – Ammo Depot

Поднявшись по пандусу и пройдя в дверь, идите прямо. В комнате вставьте в контактное устройство (за красивой дверцей) один из предохранителей и поднимитесь на лифте. Теперь спуститесь по пандусу к двери, пройдите в нее, и вы попадете в следующий уровень.

Уровень – Warehouse

Вы в помещении, где выключен свет. Попробуйте осветить путь собственным нимбом, ну, а если вы не ангел – идите направо, придерживаясь слегка освещенной части коридора. Воткнув еще один предохранитель в контактное устройство, садитесь в лифт.

На втором этаже пройдите по мосту к двери, за которой находится большое помещение с транспортером. Пройдите по освещенному коридору до лифта и спуститесь в подвал, где надо вставить следующий предохранитель.

Поднимитесь снова в помещение с транспортером и по нему переберитесь на противоположную сторону. Повер-



Brains – ходячий мозг. Дефектный, хромающий киборг второго класса мощности, мутировавший при странных обстоятельствах в процессе изготовления одних из самых лучших монстров первого класса. Заметив вас, включает систему защиты, и при каждом вашем выстреле становится видно зеленоватое защитное поле. Способен отнять у вас жизнь своими отвратительными щупальцами, которые спрятаны внутри его уродливого тела. Единственный его недостаток – плохо ходит без костылей.

Barracuda Shark – акулы барракуды. Изменились под действием радиации. Немного смахивают на земных акул. На вид приятное, саблезубое морское животное с вечно открытой пастью, острыми, как бритва, зубами и таким же острым хвостом. Место обитания – канализационные трубы с тихим течением. Чаще



нападают стаями по три-пять особей, способны выпотрошить вас наперегонки за несколько секунд. Не особенно-то с ними веселитесь и не забывайте, что воздух есть только на поверхности, а жидкость не очень хорошо пахнет.



Technician – техник. Управляется живым мозгом, находящимся в красной сохраняющей жидкости, в верхней части корпуса. Его перемещение в пространстве осуществляется с помощью четырех двигателей ракетного типа, рядом с которыми находится арсенал из трех видов оружия: ужасающий протыкатель, клешни для разрывания любых материалов (в том числе и человеческой плоти) и лазерная пушка.

Техник может причинить вам очень много неприятностей, но его легко убить. Хороший выстрел из вашей двустволки в упор – и он уже начнет анализировать, сколько ошибок и помех произошло в его системе, а второй выстрел, может быть, выбьет ему микросхему, и он поймет как ошибался, назвав вас дураком.



Mutant – зверь-мутант. Постоянные токсические выбросы химических и нефтеперерабатывающих заводов строггов за несколько десятков лет привели это животное к полному видоизменению. Теперь вы можете наблюдать свирепого зверя, стремящегося задрать любое живое существо, встретившееся на его пути. При встрече с ним не давайте ему активно двигаться и прыгать на вас.



Flyer – небольшое двукрылое чудовище третьего класса мощности, состоящее из мозга и металлического корпуса-тела, способного летать. Чем-то напоминает орла. Перемещаются довольно-таки стремительно. Эти твари предпочитают нападать стаями, а на каждом крыле имеют по одной лазерной пушке.



Icarus – летающий киборг второго класса, полагается только на свой антигравитационный летательный

ните направо. Включите две кнопки, расположенные друг напротив друга, и идите к двери. Вас поднимет к ней небольшой лифт. Пройдите сквозную комнату – и вы окажетесь в мрачном зале с работающим наклонным транспортером. У вас остался последний энергетический предохранитель, который вставляется в контактное устройство, находящееся внизу.

Поднимитесь обратно и перепрыгните к наклонному транспортеру. Прокатитесь на нем наверх и нажмите там кнопку, включающую подъемный кран с ящиком в «лапах». Посмотрите, как он поставит ящик у двери, и теперь выстрелите в этот ящик. Проход открыт.

Пройдя пару дверей подряд, вы окажетесь у кнопки. Нажмите ее и спуститесь по спиральной лестнице. Там пройдите через дверь и в небольшом складском помещении отыщите компьютер, на клавиатуру которого вам надо нажать.

Идите к выходу со склада и, не доходя до двери, поверните в проход направо. Потом – сразу налево и до конца. Там кнопка, включающая движущиеся платформы. Напротив кнопки, на стене, есть вентиляционная решетка. Запрокиньте голову повыше – и вы увидите сенсор, открывающий ее. Выстрелите в него и поднимитесь по лесенке в секретную комнату.

Теперь, используя платформы, переправьтесь на противоположную сторону, пройдите в дверь и нажмите последнюю кнопку. Заходите в открывшуюся дверь и идите прямо к кнопке с надписью EXIT (ура, свершилось!). Нажмите на нее и прыгайте на транспортер с ящиками.

Третий этап – Jail

Уровень – Main Gate

Цель этого уровня – гигантская дверь, находящаяся на улице. Вы можете добраться до нее разными путями. А еще лучше скомбинировать эти два способа, чтобы открыть все секреты и добыть побольше оружия.

Первый способ. Выйдите на улицу и идите все время прямо, пока не придете к двери с надписью DC. Войдя в помещение, прямо перед собой вы увидите кнопку, нажав на которую, можно отрыть тайник в стене справа. Чтобы добраться до него, заберитесь на ступеньки, потом на приборы и прыгайте. Теперь идите дальше. Когда вы пройдете через сканирующее устройство, впереди, в помещении, включится охранная лазерная система. Чтобы не поджариться в лучах лазера, постарайтесь перепрыгнуть их, используя появившиеся из пола островки. Отключить лазеры можно кнопкой, которая находится справа от лестницы. Идите дальше, пока не выйдете на улицу. В левом дальнем углу есть вход в помещение с лифтом. Поднимитесь наверх и нажмите кнопку в полу. Большая дверь откроется, и вы сможете пройти в следующий эпизод.

Второй способ. Начав уровень, выйдите на улицу и прыгайте вниз, в воду. Поплавайте немного под мостом, чтобы отыскать секретную комнату с оружием. Теперь найдите туннель в стене и плывите по нему до развилки. Поверните налево в канализационную трубу зеленого цвета, после чего окажетесь в отстойнике. Чтобы продолжить свое приятное путешествие по канализации, вам придется вылезть из зеленой жижи и через решетку в стене расстрелять мерцающий красноватым светом энергетический проводник. Прыгните в воду и плывите в соседнее помещение между лопастями остановившейся турбины. Оказавшись на поверхности жи-



аппарат за спиной и на лазерные пушки на плечах. Со своей прочной оболочкой, повышенной маневренностью и ненасытным аппетитом уничтожения он – просто воздушный ужас на открытых пространствах!



Tank – танк. Очень мощный двухметровый робот первого класса мощности, все манипуляторы которого, включая корпус, являются цельнометаллическими. Вооружен тремя видами оружия: автоматом, скорострельной лазерной пушкой и ракетной установкой на плече, которые использует весьма произвольно. Так же оборудован компьютером, тестирующим при повреждении все системы робота. Не маячьте у него перед носом, этот металлический зверь способен «утопить» вас в шквальном огне!



Tank Commander – командир танков. Специально разработанный тип суперроботов первого класса. Предназначен только для защиты внутреннего города. Для того чтобы справится с ним, заранее планируйте свои действия, а не идите напролом с базукой наперевес.

Помимо обычных монстров вам иногда будут попадаться так называемые боссы – улучшенные роботы первого класса:



Супертанк – гусеничный робот, оборудованный многоствольным автоматом и бластерной пушкой. Всего на планете замечены два экземпляра: одного надо убить, второго найдете около ключа.



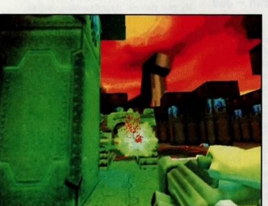
Кибермуха – летающий робот, выполненный так же в нескольких экземплярах. Оборудован скорострельным пулеметом, лазерной пушкой и ракетной установкой.

Робот-манипулятор Макрона – восьмиметровый козел на двух гидромеханических ногах. В арсенале имеет два крупнокалиберных скорострельных пулемета и залповое орудие, выпускающее шаровые молнии (как и ваша базука)

На спине у него сидит его хозяин – **Макрон**, главный босс игры. Когда вы убьете робота-манипулятора, он самолично вступает в битву. Макрон выглядит как голова, стреляющая мощным потоком электронных частиц, сконцентрированных в одном пучке (как ваша энергетическая пушка), с руками, в которых он держит аналогичное оружие. Может стрелять шаровыми молниями.



жи, на той стороне, отряхнитесь (от кого-то тут неприятно пахнет!) и идите по системе коридоров. В конце вы увидите лестницу. Стрельните по трухлявой



крышке, закрывающей проход, и продолжите свое восхождение. В верхнем помещении вы наткнетесь на лифт, который отвезет вас к кнопке, открывающей большую дверь.

Уровень – Detention Center

Спустившись на лифте, идите в любом направлении на улицу. Там вы увидите здоровую дверь (не стучитесь в нее – она открывается специальным электронным ключом-микросхемой). Спуститесь по лестнице и возьмите в помещении синий ключ-микросхему. Откройте дверь. Вы попадете в небольшое помещение, все пути из которого ведут на улицу, где здания отделаны серым камнем (кстати, хорошенько запомните это место: вам не раз придется сюда возвращаться).

Перед вами три двери. Для начала идите в левую. Держитесь правее – и вы увидите значок **Quake** за лазерными ограждениями. Чтобы их убрать, нажмите кнопку в помещении справа. Соберите там все, что сможете, и идите в зал с тюремными камерами. Откройте камеры и убейте замученных солдат-однополчан – они вас об этом сами просят. От их трупов останутся патроны, гранаты и прочий нужный вам хлам. Дойдите до конца этого зала и нажмите на кнопку. Обойдите комнату и нажмите на кнопку на противоположной стороне. Вы открыли две двери в центральном помещении, где находится секретная комната. Зайдите туда, нажмите на третью кнопку – и вы попадете в тайник. Теперь идите в дверь с красивым желтым значком.

Уровень – Security Complex

Сначала идите вперед в здание. На втором этаже возьмите красный ключ. Здесь вам пока делать больше нечего, так что вернитесь на предыдущий эпизод.

Уровень – Detention Center

Вернитесь на улицу, где здания из серого камня, и зайдите в противоположную дверь. Пройдите по коридору налево – вы попадете в комнату с огромной решеткой в полу. Зайдите в дверь, и вы окажетесь у развилки. Если вы пойдете налево, то сможете неплохо экипироваться и подзаправиться оружием. Идите прямо – дойдете до лифта. Поднимитесь на нем и нажмите на клавиатуру компьютера. Теперь возвращайтесь в эпизод Security Complex.

Уровень – Security Complex

Идите направо в пещеру в скале. По пути нажмите на пульт управления мостом через лаву. Спуститесь в подземелье и зайдите в дверь.

Уровень – The Torture Chamber

Идите прямо, пока не попадете в помещение с кнопкой в полу. Сразу за ней – лифт. Вы можете сразу спуститься на лифте или же сходить к тайнику, который находится на улице справа, в закутке. Внизу – два коридора Чтобы не запутаться, встаньте спиной к кнопке лифта и идите в тот коридор, который будет справа.



Вам нужно спуститься сначала по одной лестнице вниз, а потом по другой (она находится сразу за поворотом направо, не пропустите ее). Теперь зайдите в дверь справа, и вы попадете в тюремный отсек. Идите вдоль камер до конца и поднимитесь на лифте. Для того чтобы достать CD-диск (играет роль ключа), нажмите на кнопку справа.

Идите в проход налево, никуда не прыгая и не падая. При этом вам на пути должна встретиться всего одна дверь. Вторую же вы откроете CD-диском. Попав в помещение с камерами пыток, прыгните вниз. В двух крайних камерах есть отверстия в полу, вам нужно прыгнуть в одно из них.

Через диафрагму-водозаборник залезьте в канализацию и плывите по трубе до помещения с крестом-автоматом, предназначенным для пыток. Нажмите на пульт управления, возьмите ключ слева от креста и идите в дверь. Перед вами компьютер с клавиатурой. Нажмите на нее и идите в дверь, находящуюся справа. Пройдите мимо одной двери и войдите во вторую. Идите прямо на следующий уровень.

Уровень – Security Complex

Идите по дорожке, никуда не прыгайте и не отвлекайтесь на посторонние двери и проходы, пока не окажетесь на улице. Вы должны зайти в дверь, рядом с которой валяется упавшая космическая шлюпка.

Уровень – Guard House

Идите мимо камер до конца помещения и поднимитесь на лифте на второй этаж. Идите в коридор. Напротив лестницы есть проход в секретную комнату, который откроется только после того, как вы взорвете бочки. Теперь спускайтесь по спиральной лестнице и выходите на улицу.

Если вы хотите поживиться кое-каким оружием, то прыгните в воду. Там вы увидите два прохода. Один из них приведет вас к двери с выломанным низом. Ползите туда – там секретная комната. Второй проход выведет вас наверх, туда, откуда вы пришли.

Если вам не нужны никакие тайники, идите в дверь прямо. Спуститесь по первой лестнице и сразу поверните налево, пройдите еще две лестницы и из помещения, в котором вы окажетесь, снова поверните налево в проход и спуститесь по лестнице. Идите по дорожке на улицу. Поднимитесь по лесенке на возвышение и в стене под окном нажмите кнопку. Откроется дверь – идите туда и на втором этаже возьмите ключ-пирамиду. Теперь ваша задача – возвратиться обратно из этого уровня.

Уровень – Security Complex

Вернитесь на этот эпизод к тому месту, где на улице три прохода – две двери и пещера, а также большая арка. Для этого, выйдя из двери, около которой лежит космическая шлюпка, идите в проход прямо. Дойдите до конца, откройте дверь и вы попадете туда, куда нужно. Идите налево в огромную каменную арку. Спуститесь вниз и выходите на улицу к большой каменной пирамиде. Вставьте ключ и спускайтесь на лифте.





В помещении найдите еще один лифт и зайдите в него.

Уровень – Grid Control

Теперь вам предстоит узнать, что такое настоящая охранная лазерная система. Идите вперед по лестнице в дверь. Любая дорога приведет вас в зал с синими лазерами. Пройдите его до конца и поднимитесь на лифте.

Уничтожьте всех, кто попадется вам на этом этаже, тогда откроются двери в центральное помещение, где на тракторе разъезжает босс. Убейте его и спрыгните в отверстие в полу, которое после него останется. Спуститесь в подземелье, где стоит главный протонный реактор. Поднимитесь на лифте, нажмите кнопку и стрельните по голубому кристаллу разок-другой (не попадите под воздействие его лучей). Когда все рванет, идите в дверь прямо к столбу с надписью EXIT.

Четвертый этап – Mine

Уровень – Mine Entrance

Выйдя из этого помещения, идите мимо большой двери дальше, в проход. Когда дойдете до моста над лавой, встаньте у красных автоматов слева от входа и посмотрите вперед и вниз –вы увидите металлический выступ. Спрыгните на него. В помещении отыщите лестницу и поднимитесь по ней. Войдите в дверь – вы очутились в просторном помещении. Ни в коем случае не прыгайте вниз, а идите налево в проход (на улицу). Обойдите полукруглую стену слева и спуститесь по лестнице вниз. Пройдя сквозь две двери, вы попадете в следующий эпизод. Кстати, под водой можно найти коечто нужное.

Уровень – Upper Mines

Идите в туннель слева, и он приведет вас к камнедробилке. Справа, в маленькой пещерке, вы найдете почти не использованную базуку. Теперь поднимайтесь на лифте.

Перед вами большая яма. В ней лежит кой-какое вооружение. Если вы хотите взять его, прыгайте в яму, а затем – в отверстие над камнедробилкой, причем делать это надо, прижимаясь к ее краю, наиболее удаленному от середины этой дыры (и все время держите ↑). В крайнем случае, если вы все-таки умудрились попасть под дробилку, но вам удалось остаться живым, то под мостиком-дорожкой найдете аптечки.

От ямы идите коридорами, пока не попадете на улицу. Вам нужно направо в пещеру. Придется попотеть, уворачиваясь от огнедышащих пушечек, пока не вырубите их простым нажатием на кнопочку в полу, на противоположной стороне. Идите по коридорам, пока не попадете в большое помещение, похожее на кратер вулкана. Никуда не сворачивая, спуститесь вниз, перейдите мост и в комнате включите гидравлическую систему. Теперь возвращайтесь к началу моста, поднимитесь по пандусу и поверните в проход налево. Нажмите кнопку в полу – выдвинется мост. Перейдите его и поверните направо. Коридоры выведут вас на улицу к выходу из пещеры.

Теперь спуститесь вниз по лестнице и зайдите в проход справа. Спуститесь на лифте – и вы окажетесь у двери на...

Уровень – Borehole

Перед вами – два прохода. Левый ведет к большой П-образной платформе-лифту. Вы же пока идите прямо по коридорам. Спустившись по длинной лестнице, вы попадете в помещение с шестиугольным отверстием в полу. Зайдите за лестницу, взорвите бочки – и вы найдете тайник. Продолжайте свой путь по коридорам, пока не дойдете до комнаты со вращающимся механизмом. Включите две кнопки, чтобы механизм заработал, и возвращайтесь в начало эпизода.

Зайдите на П-образную платформу и спуститесь на один ярус вниз. Идите в проход.

Уровень – Drilling Area

Идите по коридорам до самого конца. В последней комнате вы увидите рычаг. Включите его и возвращайтесь к П-образной платформе.

Спуститесь еще на один ярус вниз и идите в продолжение эпизода Drilling Area. Чтобы открыть проход в подземелье, разнесите два красных энергетических проводника по бокам. Спуститесь вниз. Пройдите до первого поворота туннеля. На повороте выстрелите в трещину в правой стене, чтобы попасть в тайник. Идите дальше по ходу туннеля до конца. Там вы увидите лазерный бур. Включите его и прыгните в прорезанную им дыру.

Уровень – Lower Mines

Красиво, не правда ли?! Нажмите рычаг на той стороне и поднимитесь на какой-нибудь платформе вверх. Сразу спрыгивайте на пол.

Теперь идите в правый проход (тот, который уже), все время придерживаясь левой стены. Дойдя до конца, спрыгните вниз на железную платформу, торчащую из стены. Идите по металлическому коридору до рычага. Нажав на него, посмотрите, что вы сделали с бедным монстром внизу!

Прыгайте туда и включите лазерную пушку. Когда она пробьет отверстие в стене, идите туда. Справа вы увидите оружие, но как только вы возьмете его, на вас, проломив скалу, набросится бульдозер с шипастым ковшом. Попытайтесь на бегу прижаться к правой стене так, чтобы заскочить в проход.

Идя по мостику, не упадите! В конце коридора будет лифт, который доставит вас ко входу в другой эпизод.

Уровень – Drilling Area

Идите по мосту, а затем по коридору до конца. Там вас ждет грузовой лифт, который увезет вас с этого уровня.

Пятый этап – Factory

Уровень – Receiving Center

Выйдя из первого помещения, поверните налево. В закутке вы увидите кнопку – нажмите на нее и прыгните в открывшийся колодец. По красной





трубе вы попадете в зал, заполненный лавой. Спрыгните на площадку внизу и нажмите кнопку. В вашу сторону опустится мост, по которому вы радостно перебежите на другую сторону и включите механизм, открывающий заслонку внизу, чтобы спустить лаву из бассейна.

Спуститесь вниз и нажмите кнопку. Далее – обратно на лестницу, в правый коридор, который и приведет вас ко входу во вторую красную трубу (нужно будет прыгать). Поднявшись по лестнице, идите в коридор и нажмите там кнопку. Вернитесь к выходу из трубы. Теперь в этом помещении заработали лифты.

Поднимитесь на лифте и спрыгните на другую сторону (советую ехать на среднем). Поверните налево и идите в дверь. Пройдите мост и откройте дверь, нажав кнопку. Лазеры по бокам выключились, и внизу под мостом вы можете найти тайник Вернитесь к началу эпизода. Вы увидите там дверь, в которую еще не ходили – вам туда.

Рядом со взорванным мостом находится решетка, между прутьями которой вам и надо проскользнуть. Оттуда поднимитесь на лифте и идите направо в дверь.

Уровень – Processing Plant

Это один из самых кровавых эпизодов игры: здесь производится уничтожение людей с целью дальнейшей их переработки в роботов-монстров.

Эпизод – Death Match (секретный)

Вы можете попасть на этот эпизод, набрав с консоли код – map fact3. Здесь нет никаких монстров, но на прохождение эпизода дается всего 30 секунд. За это время вы должны собрать все оружие и здоровье, которое только сможете унести. Прямо перед собой вы увидите табло, где отсчитываются секунды. Справа и слева от него две двери, а в полу – кнопка. Если вы нажмете на нее, то двери будут временно заблокированы и вы не сможете забрать оружие, которое находится за ними. На лифте вы можете подняться на второй этаж: там также находится оружие.

Поднимитесь по винтообразной лестнице и нажмите на кнопку. Спустившись, идите в проход, где отключились закрывающие лазеры.

Поднимитесь на кровавом лифте вверх, но не на самый верх – сойдите на полпути. По мостику подойдите к двери, за вами находятся две кнопки, открывающие ее.

Если у вас много жизни и вы хотите зайти в секретную комнату, то, войдя в дверь, спрыгните налево в лаву, а потом быстро вылезайте на берег.

В этом помещении вы увидите две трубы, из которых сыплются человеческие останки. Ваша задача – отключить первый из механизмов убийства, и чем быстрее – тем лучше. Но имейте в виду, что каждый раз после нажатия кнопки одного из адских механизмов пол будет вибрировать, так что вам лучше в этот момент отойти подальше от ванн с красноватой жидкостью (кислотой), а то, потеряв устойчивость, запросто можете туда спикировать.

Слева от вас дверь, за которой находится первая камера этой глобальной мясорубки. Чтобы ее отключить, вам надо спуститься вниз и повернуть налево. В центральном сооружении есть дверь, за которой кнопка-выключатель. Теперь поднимитесь обратно и идите не в ту дверь, из которой пришли, а в ту, которая левее.

Пройдя коридор, вы окажетесь в зале, где ползет лента транспортера. Вы должны переправиться на правую сторону, чтобы отключить кнопку.

Тут же находится лифт, который поднимет вас на другой этаж. Зайдите в дверь. Справа вы увидите проход и рядом – лифт. Поднимитесь к кнопке и отключите конвейер с головами. Теперь идите в проход (в любую дверь), опять нажмите кнопку выключения. Напротив кнопки проход – идите туда и поднимитесь на лифте.

Поверните направо (по пути обратите внимание на кислотную ванну слева, вам еще придется сюда возвратиться), зайдите в дверь и отключите камеру избавления от смертников. Возвращайтесь к кислотной ванне и по мостику перейдите на другую сторону.

Коридор приведет вас к очередной камере переработки. Нажмите кнопку и идите в следующий коридор. Спустившись на лифте, а потом пройдя через дверь, идите направо (на этом эпизоде вам уже нечего делать).

Уровень – Receiving Center

В первом проеме вы увидите комнату с лазерами внизу (на случай, если вы упадете), и перемещающимися поверху столбами-площадочками. Переберитесь с их помощью на противоположную сторону. Теперь – через дверь на большую спиральную лестницу. Спускайтесь и идите до конца. Во втором красном приборе от конца есть сенсор, стрельнув по которому, можно открыть секретную комнату. Чтобы попасть в нее, вернитесь немного назад – вы увидите ее за первым поворотом, справа. Далее – EXIT ждет!

Шестой этап – Power

Уровень – Power Plant

Да, уж, таких вентиляционных труб, ежесекундно выбрасывающих в атмосферу этой планеты тонны радиоактивной пыли, вы никогда в жизни еще не видели. На этом уровне ваша конечная задача – грохнуть их реактор.

Полюбовавшись на красивое зрелище, прыгните вниз и возьмите красную электронную карточку. Теперь вам нужно быстро обежать стену, чтобы попасть к лестнице (находится прямо напротив того места, где лежала карточка).

Идите в огромный зал. Справа красная дверь, слева, в углу, стоит несколько бочек, взорвав которые, вы откроете проход в секретную комнату.

Идите в красную дверь. Пройдя коридор, вы попадете на улицу. Прыгните в трубу, из которой временами идет огонь, отыщите лифт, поднимитесь и идите в дверь.

Уровень – The Reactor

Перед вами развилка. Сначала шагайте в левый коридор и в красную дверь. Пройдясь по коридорам, вы спуститесь вниз, где за решеткой увидите CD-диск. Чтобы его взять, надо умертвить всех, кто вам встретится. Теперь возвращайтесь обратно к развилке и идите в другой проход.

Здесь тоже есть дверь. Пройдите через лазеры, поднимитесь на лифте и, пройдя немного по мостам, сядьте в лифт, который отвезет вас вниз.

Теперь идите налево в проход. Вы вышли к реактору. Нет-нет, не надо по нему стрелять, ваши действия не приведут ни к чему хорошему! И не пытайтесь поплавать в водичке под ним, это может отрицательно подействовать на ваше здоровье: во-первых, потому, что она применяется только для охлаждения реактора, а следовательно, это – кипяток (но иногда, в охлаждающих помещениях, она бывает холодной); во-вторых, эта вода после реактора, значит – радиоактивная. Лучше просто идите в низенький туннель слева от двери, из которой вышли, а потом и в...

Уровень – Cooling Facility

Прыгайте в трубу. Выйдя на улицу, нажмите кнопку слева и спуститесь в подземелье. Нырните в воду. Когда будете плыть, глядите по сторонам. С правой стороны вы увидите лестницу, которая ведет вниз к секретной комнате. После того как, собрав оружие, поднитесь обратно, вы приплывете в помещение, заполненное водой.

Поднимитесь на лифте и по коридорам пройдите в отделение с огромным паровым поршнем. Откройте вентиль, запрыгните на поршень, вылезьте наружу и в комнате нажмите кнопку. Теперь, поднявшись с помощью маленьких работающих плунжеров на самый верх, идите коридорами к лифту. Он привезет вас на улицу.

Прыгните в канаву с быстрым течением, которое принесет вас в комнату. Найдите ступеньки и спуститесь в подвал, где находится дверь на уровень The Reactor.

Уровень – The Reactor

Пройдя по трубе, идите к реактору (как видите, воды в нем уже нет). Вам нужно войти в открытую дверь с желтым обрамлением. Идите до тех пор, пока не окажетесь в помещении с красной дверью справа и проходом впереди. Вам – в проход. Выйдя на улицу, спрыгните вниз и идите в проход до колодца с решеткой и зеленой жижей внизу. Прыгните в колодец.

Уровень – Toxic Waste Dump

Идите вперед по коридору, пропитанному ядовитыми газами, пока не выйдете на «свежий» воздух. Поднимитесь на лифте и идите в дверь. Зайдя, обратите внимание на решетку в стене слева. Если вы грохнете женщину-киборга на втором этаже или самого крутого робота (на вашем уровне сложности), то эта решетка откроется.

Поднимитесь на лифте на третий этаж. Идите на улицу по коридору. Выйдя к лабиринту коридоров под открытым небом, идите в первый слева и нажмите там кнопку (за решеткой слева). Напротив, в полу, откроются двойные двери огромного люка. Как всегда, прыгните туда и идите по туннелю на новый уровень.

Уровень – Pumping Station 1

По любому коридору отправляйтесь к лифту. Он привезет вас в помещение, из которого вы попадете в зал со множеством больших труб. Посмотрите на трубы прямо от входа. В одной из них трещина. Если вы выстрелите в нее, то можете отправляться на экскурсию по секретным комнатам, а вернетесь (немного поплутав) в те же помещения. Из зала с трубами идите дальше в помещение с двумя большими насосами. Нажмите на кнопку, чтобы включить насосную станцию, и идите в дверь.

Уровень – Pumping Station 2

Идите по дороге до самого конца. По пути обратите внимание на дверь слева (рядом с ней синяя точка) – вам придется к ней вернуться. В помещении с насосом включите кнопку на стене и взорвите все бочки. Под ними будет отверстие в полу, куда вы и должны прыгнуть.

Спрыгните со скалы. Если вы выстрелите в нее, то откроется проход к тайнику. Встаньте к скале спиной и идите налево. Поднявшись на лифте, возьмите в комнате синюю электронную карточку. Если же потом вы пойдете направо, то найдете там много ценных вещей.

Возвращайтесь к двери с синей точкой. Перед вами лужа с ядовитой зеленой жижей, которую вы должны переплыть (когда будете плыть, нырните – внизу тайник). Чтобы взять защитный костюм, сходите направо. Костюм лежит в небольшом проходе под лестницей. Возвращайтесь к первой луже и идите в дверь.

Уровень – Toxic Waste Dump

Дойдите до места, где вас от входа будет отделять бассейн с кислотой. Слева есть кнопка, включающая мост. Пройдя два препятствия на дороге, после коридорчика, посмотрите направо: вам дают защитный костюм, чтобы вы могли сплавать в кислоту и поискать там что-нибудь стоящее. Если же вам ничего не нужно, то перепрыгните заграждение и идите в первый поворот налево. Затем по мосту к двери – и все!

Уровень – The Reactor

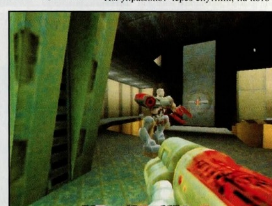
Быстрее бегите к реактору: если он сейчас рванет, то не видеть вам нового уровня как своих ушей! Рядом с ним лифт, который привезет вас на следующий уровень (если путь к нему еще не проломлен, то немного подождите – все вам будет).

Седьмой этап – Big Gun

Уровень – Big Gun

Ни в коем случае не ходите налево, в шахту лифта – убьет! Лучше – прямо в тихое место: в зал с боевым лазером. Им управляют через спутник, на кото-





ром установлено параболическое зеркало, позволяющее отражать смертоносные лучи в любое место. Вам нужно испортить всю лазерную установку.

Войдя в зал, посмотрите налево и хорошо запомните эту дверь – вам нужно будет сюда вернуться. А пока вам нужно в дверь прямо. Потолкайте ее – не открывается, но зато появилась муха-босс. Убейте ее, и замок откроется.

Идите по любому коридору до конца. Можете полюбоваться видом, открывающимся из окна. В комнате отыщите кнопку и нажмите ее.

Теперь не зевайте, бегите к началу уровня в дверь, которую должны были запомнить. Спуститесь вниз и прыгните в стартующую в космос шлюпку!

Восьмой этап – Hangar

Уровень – Outer Hangar

Поздравляю: вы опять вышли живым из опасной ситуации, и ваша космическая шлюпка не затерялась в космосе и доставила бравого солдата (то бишь вас) по адресу.

Для начала топайте в дверь, а там посмотрим. Если вы всей душой жаждете испортить врагу настроение, то на секретном уровне вы сможете вывести из строя то самое параболическое зеркало на космическом спутнике. На этот уровень вы попадете, если прыгнете с моста вниз (там же вы найдете кучу секретных комнат): вначале спуститесь под воду и поищите там работающую турбину. Справа от нее вы найдете энергетический проводник, который надо разбить. Далее плывите на поверхность и, выйдя на металлический берег, прыгните опять, но уже в колодец с водой. Проплывите по туннелю, и окажетесь между скалами, рядом с лестницей и входом в одну из стен. Там находите телепортатор и...

Уровень – Comm Satellite (секретный)

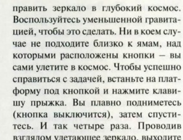
Вы на спутнике. Естественно, чтобы вас не вынесло в открытый космос, надо бы вам закрыть впускные ворота шлюза, в котором стоите. Для этого нажмите на клавиатуру компьютера.

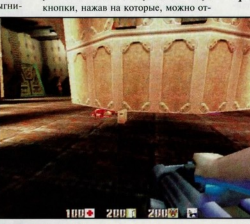
Поднимитесь на лифте и идите по второму этажу. Вам придется долго идти по коридорам, мимо большого прохода, закрытого защитным полем, через две двери к лифту. Поднимайтесь на третий этаж.

Вы увидите слева большую колонну, заполненную водой. Обойдите ее по коридору с другой стороны и нажмите кнопку в полу. Сзади откроется светящийся экран – расстреляйте его.

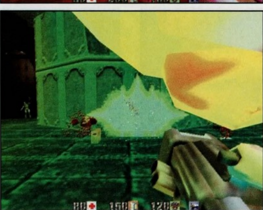
Вскоре потухнет свет. На ощупь продвигайтесь к двери справа (вы проходили мимо нее, когда шли по коридору к колонне) и шагайте по коридорам, пока в левой стене не увидите светящийся проход.

Вы выйдете в большой зал, где наверху висит зеркало. Убив монстра, посмотрите на потолок. Вы увидите четыре кнопки, нажав на которые, можно отправить зеркало в глубокий космос. Воспользуйтесь уменьшенной гравитацией, чтобы это сделать. Ни в коем случае не подходите близко к ямам, над которыми расположены кнопки – вы сами улетите в космос. Чтобы успешно справиться с задачей, встаньте на платформу под кнопкой и нажмите клавишу прыжка. Вы плавно подниметесь (кнопка выключится), затем спуститесь. И так четыре раза. Проводив взглядом улетающее зеркало, выходите в дверь, из которой вошли, и поверните налево. Отсюда вы уж точно придете к телепортатору.









Уровень – Outer Hangar

Выйдя из телепортатора, снова нырните в воду и по трубе доберитесь до другого берега. Идите в дверь и поднимитесь на второй этаж. Пройдите на улицу и нажмите кнопку в полу справа от входа. Идите через мост в следующее здание.

В единственной комнате вы увидите кнопку, нажимать которую можно, только держа в руках голову командира танков (Commander Head). Чтобы ее добыть, идите в дверь слева.

Уровень – Research Lab

Чтобы открыть дверь, вам надо включить компьютер, установленный справа. После идите по коридору, пока не придете к развилке в виде буквы Т. Чтобы завладеть синим электронным ключом, идите в левую дверь, по дороге включая компьютеры и смотря, что получилось.

Теперь возвратитесь обратно к развилке, идите в другую дверь и спуститесь на лифте вниз. Выходите и, пройдя коридор, поверните в первый проход налево. Там выключите компьютер, выйдите оттуда и, не заходя в противоположную дверь красного цвета (которую вам обязательно надо запомнить), идите дальше по коридору.

В левой стене (относительно прозрачного моста) нажмите две кнопки и возвращайтесь назад, к красной двери. За ней вас ждет лифт, который привезет вас к голове командира танков.

Как ни трудно было ему расставаться со своей головой, она все-таки ваша, и теперь у вас проблема: отнести ее по назначению. Вернитесь на предыдущий эпизод.

Уровень – Outer Hangar

Нажмите на кнопку и идите в дверь, у которой выключилось защитное поле.

Уровень – Inner Hangar

Спуститесь вниз по лестнице. Найдите широкую дверь и пройдите через шлюзовую камеру в помещение с вращающейся турбиной. Прыгните на турбину так, чтобы вас выдуло вверх потоком воздуха. В этой комнате выключите турбину, нажав на клавиатуру компьютера. Теперь прыгните вниз, в эту самую турбину. Оттуда пройдите в комнату с кнопкой и, нажав ее, прыгните вниз, в воду. Смотрите, чтобы вас не смолотило лопастями.

Выйдя из воды, идите в проход. Вы попадете в помещение с огромными плавающими тумбами. С помощью первой и второй вы доберетесь до первой кнопки, а с помощью второй и третьей – до второй. Теперь ваша задача попасть на лифт, спускающийся с потолка. Воспользуйтесь третьей тумбой и мостиками справа.

Пройдя по коридору, спрыгните вниз по огромным зубчатым колесам. Доберитесь до лесенки, поднимитесь по ней и идите в проход. По коридору вы придете к большому круглому помещению, заполненному водой. Спрыгните вниз и нажмите в полу кнопку выдвижения моста. Зайдите в проход, нажмите там кнопку и по выдвинувшейся лестнице вернитесь на второй этаж.

Перейдите по мосту на противоположную сторону, поверните налево и поднимитесь вверх на скоростном лифте. Из комнаты с рычагом открывается великолепный вид на шахту. Нажмите на рычаг до упора – включатся закрывающие створки шахты. Теперь идите в дверь.

Уровень – Launch Command

Сразу идите в дверь справа. Вы дойдете до зала с огромным цилиндром в центре, заполненным водой. Идите в любую дверь – эти помещения одинаковы и сообщаются между собой через второй этаж. Поднимитесь на лифте, и вы увидите перед собой вентиль. Крутаните его. Теперь идите по любой дорожке прямо, через зал с центральным насосом, и в таком же помещении крутаните второй вентиль.

Вернитесь в зал с центральным насосом. Там есть еще две двери, в которые вы пока не заходили. Обратите внимание: с одной стороны цилиндр совершенно глухой, а с другой имеет два прозрачных окошка. Идите в дверь со стороны глухой стенки цилиндра. В этом помещении справа и слева есть два лифта, которые доставят вас к вентилям. Вы должны покрутить их. Напротив входа вы увидите дверь, закрытую защитным полем – вы вернетесь сюда в самом конце эпизода.

Идите к центральному насосу и в противоположную дверь. В помещении уничтожьте два экрана с пультами управления справа и слева. Теперь идите к двери, которая была закрыта защитным полем.

Уровень – Outlands

К цели вашего путешествия – пульту управления воздушной бомбежкой ведут две дороги: по земле и по воде. Добраться до него может даже младенец, так как заблудиться там невозможно. Поэтому возьмите пульт и идите дальше, пока не придете к нескольким зданиям. Вам нужен домик с синим куполом. Вставьте пульт управления воздушной бомбежкой справа и смывайтесь от него подальше. После налета идите в проход рядом с домиком с синим куполом. Нажмите на кнопку и ждите...

Девятый этап – City

Уровень – Outer Courts

На улице ваша первая задача – найти кнопку, открывающую ворота. Для этого поверните налево. Там вы увидите пологий скальный выступ. Идите по скале направо, пока не дойдете до кнопки в полу. Наступите на нее. Если вы хотите зайти в секретную комнату, пройдите по скале к сооружению, из которого вышли – кнопку хорошо видно сверху. Включив ее, вернитесь в это сооружение – там и находится тайник.

Теперь идите в открывшиеся вертикальные ворота. Не забывайте об опасности: перед воротами сделан специальный мост через лаву, который может открыться под вами в любую секунду! Пройдя дальше, в помещении вы увидите проходы налево и прямо.

Идите налево, проплывите там под водой до самого конца. Чтобы открыть решетку в трубе, взорвите ее. Поднимитесь по лестнице и возьмите специальный аппарат с лазерным диском, предназначенный для сбора нужных данных – Data Spinner (сборщик информации). Справа от окна, где хранился лазерный диск, в стене есть секретная дверь. Стрельните по ней – и откроется закуток с кнопкой в полу. Нажав на кнопку, бегите обратно в большое помещение, где выдвинулся мост к куче оружия и патронов. Потом прыгайте в воду и плывите обратно. В конце, под водой, вы увидите два лифта. Поднимитесь на том, что слева от вас, и идите по коридору в дверь.

Уровень – Lower Palace

На лестнице стоят бочки. Взорвав их, вы откроете в стене секретную дверь. Идти к вашей цели вы можете двумя путями: через эту дверь или через нормальный выход из этого помещения. Но имейте в виду, что только нормальный путь приведет вас к конечной цели – новому эпизоду. Так что советую оставить изучение секретных комнат на потом.

Идите по дороге, пока не придете к двери, закрытой красным защитным полем. Открыть ее можно, нажав кнопку в комнате рядом. Пройдите немного вперед – и вы окажетесь около фонтана. Из секретной комнаты тоже можно выйти к фонтану. Для этого, поднявшись по второй лесенке, поверните направо и выйдите через маленькую железную дверку. Поверните налево и вы окажетесь около фонтана.





В фонтане находится сюрприз. Достать его вы сможете, стрельнув по рисунку-роже за ним и по такой же роже сзади вас.

Встаньте спиной к фонтану. Вы увидите два коридора с красными ковровыми дорожками. Идите в левый, в конце которого окажетесь в большом помещении с компьютерами внизу. Идите по красной дорожке налево в дверь, которая приведет вас к лифту и в следующий эпизод.

Уровень – Upper Palace

Перед вами небольшая комната с красивым кристаллом между двумя закрытыми проходами. Для начала вам надо идти в правый. После огромной комнаты вы попадете в коридор, где вас будут обстреливать четыре в ряд стоящие пушки. Чтобы отключить их на время, нужно выстрелить в сенсор вверху над пушками.

Стоя на повороте, обратите внимание на зазор между стеной и полом. Если вы прыгнете туда, попадете в секретную комнату. Имейте в виду – внизу лава.

Пройдя через маленькую дверку, вы окажетесь под лазерной установкой. Идите в дверь слева и нажмите на столбе кнопку.

Теперь возвращайтесь обратно к синему кристаллу в начале эпизода и идите в левый проход. Поднимитесь на лифте, пройдите мимо такого же кристалла и сверните в первый поворот направо. Пройдите по коридору и сверните в левый поворот.

У лазерной установки возьмите CD-диск и идите назад в дверь, из которой только что вышли, но не по коридору, а в дверь прямо. Там спуститесь на лифте на самый нижний уровень. Выйдите из лифта, спуститесь по лесенке, идите по коридору вниз и вниз, пока не дойдете до двери, ведущей на следующий уровень.

Уровень – Lower Palace

Включите кнопку в маленькой комнатке и выходите к главному компьютеру. Активизируйте сначала правый, а потом левый компьютеры. После этого нажмите на клавиатуру центрального компьютера и возьмите Data Spinner. Теперь возвращаетесь на уровень Upper Palace.



Уровень – Upper Palace

Вернитесь к тому месту, где взяли лазерный диск (у лазерной установки). Перепрыгните в небольшой проход и нажмите там на клавиатуру компьютера. Выйдя оттуда, топайте в дверь направо и, никуда не сворачивая, придете к компьютеру, который и включите. Рядом в помещении опустится мост через лаву. Идите по нему к выходу.

Десятый этап – Boss

Уровень – Inner Chamber

Идите вперед, в любую сторону, и придете к двери. Естественно, попробуйте ее открыть. Не пугайтесь – это только начало. Идите по коридору дальше, а в конце поднимитесь на лифте. Пройдя дверь, увидите перед собой за защитным полем лифт. Чтобы снять защиту, нажмите две кнопки, которые находятся в проходах справа и слева от лифта.

Поднявшись на лифте, вы увидите четыре кнопки: две на полу и две в стене. Начните с тех, что нажимаются ногами. Нажав на все кнопки, поднимитесь на постамент телепортатора. В сознание придете уже в космосе.

Уровень – Final Showdown

Идите по любому коридору до лифта. Наверху, в зале, вы встретите огромного монстра на козлиных ногах. Но не радуйтесь, это не Макрон, а его робот-манипулятор (сам же Макрон, немного поменьше и не такой крутой, сидит у робота за спиной).

Сначала вам придется разрушить робота. Бить его лучше чем-нибудь типа базуки. А Макрона – тем, что хорошо может оглушить (двустволка, гипербластер, базука и т. д.).

Имейте в виду, что в этом огромном зале имеется подпольный склад с патронами и оружием (в полу есть кнопки и двери: нажав кнопку, бегите к двери с противоположной стороны). Там же есть секретная фотогалерея: напротив кнопки, в коридорчике, вы найдете трещину в стене. Из галереи вы можете попасть к бассейну с приколом...

Чтобы наконец возвратиться домой, на Землю, вернитесь к началу этого эпизода, отыщите открытую спасательную шлюпку – и вперед!

Роман Облизин и EviL LaugH.

Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»





LORDS OF MAGIC

Разработчик	Impressions
Издатель	Sierra
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	пошаговая стратегия + + сражения в реальном времени
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95.
Процессор – Pentium 100 (рекомендуется 133).
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб).
Видеоплата – Windows 95-совместимая, поддерживающая 32.000 цветов при разрешении 640 x 480.
Звуковая плата – Windows 95-совместимая.
Необходимый объем на жестком диске – 135 Мб + минимум 100 Мб, зарезервированных под «виртуальную память» (для полной установки рекомендуется 360 Мб + 200 и более Мб для «виртуальной памяти»).
Привод CD-ROM – четырехскоростной (рекомендуется двенадцатискоростной).
Игра занимает один CD.
Возможна игра нескольких человек через модем, нуль-модем, локальную сеть IPX или Интернет.



PC CD ROM

Данная игра является в некоторой степени продолжением известной экономической и военной стратегии **Lords of the Realm**, выпущенной фирмой *Impressions* в далеком 1994 году, а в большей степени – ее второй части, изданной *Sierra* в конце 1996 г. Приостановив на некоторое время работу над этой серией, разработчики решили полностью переработать структуру игры и изменить сюжет. Взяв за основу всегда популярный мир фэнтези, снабдив игру эпической легендой и детально переработав графику, они создали **Lords of Magic**.

Концепция игры сильно напоминает оригинал, а игровой процесс ближе ко второй части **Lords of the Realm**, с сильным влиянием **Heroes of Might and Magic** и **Master of Magic**. Основным достоинством игры является неплохое совмещение пошагового режима во время действий на стратегической карте и сражений, проходящих в реальном времени. Это делает игру достаточно размеренной и глобальной: всегда есть время подумать и воплотить в жизнь любой стратегический план. В то же время, сражения в реальном времени не дают игре затянуться, делают ее более живой и интересной.

В графическом плане игра смотрится очень даже неплохо. Все действие происходит на трехмерной карте, с горами и впадинами. К сожалению, ее нельзя вращать, что, впрочем, не столь уж важно. Главное, что трехмерными стали и сражения. Местность и фигуры героев выполнены достаточно четко и красиво благодаря 16-битной палитре. Ландшафты весьма разнообразны и радуют глаз. Конечно, до красот **Myth**'а данный мир не дотягивает, но все равно выглядит впечатляюще.

Особую атмосферу придают игре музыка и звук. Существует много разнообразных мелодий, созданных специально для каждой расы и случая: от лирическим баллад лесных эльфов до боевых гимнов и маршей варваров. В звуковом сопровождении используется принцип «интерактивной карты», когда вы слышите звуки, соответствующие тому, что происходит вокруг ваших войск (похоже на то, как это было в **Heroes of Might and Magic 1/2**).

Но графика и музыка являются лишь только частью того, что переработали в структуре **Lords of the Realm** разработчики. Изменения коснулись и стратегического управления. Менеджмент ресурсов стал гораздо проще и здорово напоминает **HM&M2**. Хотя сохранились некоторые специфические черты, присущие оригинальной серии. Так, например, крестьяне теперь именуются сторонниками (Followers), что, в принци-





пе, не меняет их сути – как всегда, вы либо отправляете их на производство ресурсов, либо вербуете в армию. Дипломатия все так же сводится к банальному принципу «задабривания» противника подарками, а цель – к уничтожению основного врага, коим на этот раз становится темный маг по имени Балкот (Balkoth). Действительно изменились лишь сражения, реализация которых очень напоминает небезызвестный **Myth**.

К большому сожалению, игре присущ и целый ряд недостатков. Нереализованные функции, явные недоработки в интерфейсе и чисто игровые несоответствия уходят на второй план, когда речь заходит о быстродействии. Любое событие вызывает судорожное «шевеление» жесткого диска, загрузки игры или экрана сражения приходится ждать минутами – объем swap-файлов просто огромен. Это просто убивает большинство пользователей, которые отказываются играть в то, что «тормозит» на любой (повторяю, на любой) машине. И дело тут не в скорости вашего компьютера, а скорее, в быстродействии жесткого диска. Конечно, со временем на сервере *Sierra* появился патч, сокращающий время и устраняющий ряд других недостатков,



но разве у всех есть быстрый и стабильный доступ в Интернет?

Несмотря на то, что в игре много недостатков, **Lords of Magic** удалась. Конечно, игра получилась «сырой», но от этого она не становится менее захватывающей и интересной. Для *Impressions* это явный успех. Только вот станет ли игра хитом – вопрос очень даже спорный.

Легенда

В каждом мире есть свои предания, в которых повествуется о тех днях, когда он был молодым. Они передаются из уст в уста, от отца к сыну. И, как это ни печально, история превращается в легенду, события Великих Времен обрастают мифами. И новое поколение, усыпленное ароматом мирной жизни, забывает о грандиозных битвах прошлого, о том, кто был их реальным врагом. И вместе с тем они забывают об очень простой и, одновременно, очень важной истине – история имеет свойство повторяться...

Мир менялся, менялась его форма и структура. Но Бесконечные существовали всегда. Даже тогда, когда не было самой Вселенной, когда всем владела Пустота, они уже сражались между собой. Их было четверо, и они были всем и ничем одновременно. Само слово «бесконечность» было бессмысленно в те далекие времена. Лишь эта Четверка продолжала вечную битву. И их вражда завела их в ловушку, которую они сами себе подготовили. Они не знали самого главного – энергия, которой они сражались, была энергией Жизни. И постепенно, шаг за шагом, мир становился похожим на тот, который мы видим до сих пор. Первичная энергия создавала современную Вселенную с миллиардами планет и солнц. Пустота стала заполняться, стали образовываться галактики. Но постепенно происходило еще и то, что впоследствии решило судьбу не одного мира – начала исчезать сама Бесконечность. Четверо, продолжая ожесточенную битву, не заметили этого. Их нельзя было убить, их можно было остановить лишь одним способом – лишить безграничности, придать им форму. И их же Первичная энергия создала для них тюрьму в мире, который позже получил название Урак. И именовались с тех пор Бесконечные Землей, Водой, Огнем и Воздухом.

Через тысячи веков та же сила создала на планете жизнь. Единственной расой, господствующей в этом мире, были первые Гиганты, избравшие своими богами Четыре стихии. Со временем разделились они на кланы, и бывшие Бесконечные, воодушевляя своих жрецов, повели народы в сражение. И началась новая битва, длившаяся тысячи лет. Но, вместе с тем, странные события стали происходить на поверхности Урака. Гиганты, вовлеченные в борьбу, стали убивать всех подряд, подчиненные новой силе – энергии Смерти.



И битвы стали настолько кровавыми, что все больше и больше Гигантов погибало в сражениях. Тогда Бесконечные, забыв о давней вражде, объединились в Великий Союз. Они раскрыли свои души и дали оставшимся Гигантам знания. Но те не смогли применить их для спасения своей расы, и, как единственный выход, решено было создать новые, пусть не идеальные, но способные сразиться с Тьмой народы. Так появились люди, гномы, эльфы, халфлинги и другие создания. Образовался второй Великий Союз, и через кровь и страдание им удалось изгнать Тьму.

Так начались века мирной жизни и процветания. Великие сражения стали легендой, а народы забыли свои предания и предостережения прошлого. Снова образовывались кланы, но теперь их становилось больше. Первичная энергия напомнила о себе, и появились религии Жизни и Порядка. Но были и те, кто, не поверив рассказам предков, добровольно встал на сторону Тьмы. Они создали кланы Хаоса и Смерти. Этим не преминул воспользоваться Голгот (Golgoth), Властелин Тьмы. Он воззвал к повелителю клана Смерти, черному магу лорду Балкоту, и предложил ему сделку. Заточенный древним проклятием, Голгот не мог появиться на поверхности Урака в своем реальном обличии до тех пор, пока не будет полностью уничтожено то, что было Первичной энергией. Он наделил Балкота невиданной мощью, подчинив ему все силы Тьмы. В обмен на это лорд стал глазами и ушами Голгота в мире Жизни.

И вновь, как в древности, началась великая война. С той лишь разницей, что времена Великого Союза прошли и объединить кланы будет очень непросто. У народов нет общего врага – не все знают, кто стоит за Балкотом, а в древние придания верите только вы. И лишь вы, повелитель одного из когда-то великих кланов, осознаете то, что станет с миром, если в этой войне победит Голгот. Именно перед вами встала новая задача: вновь объединить земли, поднять народы на войну, и, подчинив себе саму Магию, уничтожить Князя Смерти.

Выбор героя

Для начала необходимо выбрать одного из трех героев, который встанет во главе вашей армии. Этот персонаж является вашим компьютерным воплощением, но он может не только командовать, но и собственноручно участвовать в любом сражении. Он обладает несколько большими возможностями и способностями, чем обычные герои, но за это приходится платить – его смерть приводит к автоматическому проигрышу (кстати, только это и является основным обстоятельством поражения – пока жив ваш лорд, игра продолжается). Выбор персонажа является не столь критичным, т. к. в течение игры вы сможете нанять или создать героев любого другого класса. От первоначального выбора зависят лишь основные характеристики вашего лорда и стиль развития государства на первых этапах. Всего классов три, каждый из них обладает определенными достоинствами и недостатками:

Warrior – самый сильный и выносливый из основных героев, являющийся профессионалом в ближнем бою. Воин не может пользоваться заклинаниями и дальность его видения во время передвижения на стратегической карте является минимальной из всех предложенных. Зато ему нет равных в сражении, он способен поднимать боевой дух подчиненных, организовывая быстрые атаки;

Mage – физически самый слабый из всех героев, волшебник обладает возможностью использовать магию, что при умелом управлении и развитии делает его сильнее небольшой армии;

Thief – один из наиболее интересных персонажей, т. к. вор обладает некоторыми дополнительными возможностями в сфере шпионажа. Так, например, он способен незаметно передвигаться, собирать информацию о противнике и выкрадывать ресурсы и артефакты. Дальность его видения на стратегической карте является максимальной, а излюбленным методом в сражениях является стрельба с большого расстояния.

Кланы

Определившись с героем, можно выбрать ту стихию, которой будет поклоняться ваш клан. Всего в игре восемь элементов, следовательно, восемь и религий. От того, кого своим богом изберет ваша раса, зависят состав ваших войск и доступные заклинания. В начале каждый клан обладает лишь определенным набором персонажей, но по мере захвата нейтральных деревень вы получите возможность создавать войска других рас. Каждый из кланов обладает определенными особенностями и недостатками, имеет естественных врагов и друзей. Все расы в достаточной степени сбалансированы, так что выбор зависит лишь от ваших пристрастий и стиля игры:

Life – лесные эльфы, воспевающие Жизнь. Облаченные в легкую броню, воины этой расы представляют собой существенную угрозу своим быстрым передвижением и молниеносными атаками. Магия жизни направлена на исцеление и защиту, а в меткости и дальности стрельбы их лучникам нет равных. Воры этого клана быстры и незаметны. Недостатки тоже очевидны: не слишком сильные и слабо защищенные воины уязвимы в ближнем бою. Во время сражения рекомендуется делать ставку на лучников, сочетая глубокую защиту с молниеносными фланговыми ударами. Естественными врагами являются поклоняющиеся Смерти, возглавляемые лордом Балкотом;

Earth – гномы и халфлинги, избравшие своей религией магию Земли. Преимуществами являются первоклассная броня и огромная сила, вошедшая в легенду. Волшебники этого клана обладают полным контролем над камнем, песком, землей и минералами и используют свои знания для защиты и нападения. Халфлинги же являются прекрасными разведчиками и ворами. Основной недостаток гномов – крайняя медлительность и нерасторопность. Если будете играть за этот клан, то постарайтесь использовать их защиту и огромную силу, навязывая противнику затяжной ближний бой. Гномы, по природе своей, всегда недолюбливали эльфов и с опаской относились ко всем летающим тварям, в первую очередь – к поклоняющимся Воздуху;

Chaos – варвары этого клана служат Хаосу и разрушению. Не пользуясь тяжелой броней, они обладают прекрасным оружием и просто одержимы в битве. Их силе могут позавидовать даже гномы, а их маги добились полного контроля над мистическими силами, которые помогают создавать им разрушительные по своей сути заклинания. Недостатком является отсутствие брони и слабая защита. Поэтому, не вступая в ближний бой с превосходящим противником, постарайтесь быстрыми ударами разделить его, а потом, напав всеми силами на одну группу, добить разрозненные части по очереди. Больше всего в своей жизни ненавидят тех, кто служит Порядку;

Water – не являясь сильными воинами, поклоняющиеся Воде все же представляют существенную опасность. Их маги используют грозные силы, заключенные в родной для них стихии, применяя широкий спектр соответствующих заклинаний: от замораживания и снежной бури до лечения и восстановления сил. Разведчики же представляют собой нечто среднее между вором и воином, который всегда может постоять за себя. При игре за них стоит использовать ту же тактику, которую применяют сторонники религии Жиз-



ни, уделяя особое внимание волшебникам и магическим тварям. И не забывайте, что они очень не любят тех, кто поклоняется Огню;

Death – воины Тьмы, возглавляемы Балкотом. Так что управлять ими вы сможете лишь после его смерти. Сильные и бесстрашные в бою, они наводят ужас лишь одним своим видом. Волшебники обладают одним из наиболее разрушительных наборов заклинаний, а воры являются профессионалами своего дела. Явных недостатков у этого клана нет, поэтому стиль игры зависит напрямую от вас. Осталось лишь напомнить, что основными врагами для них являются поклоняющиеся Жизни;

Air – гиганты, воспевающие Воздух. Воины этого клана, обладая вполне приличной силой, очень выносливы и жизнеспособны. Маги взяли себе на вооружение молнию и гром, что не мешает им сражаться в ближнем бою наравне с воинами. Воры и разведчики помимо того, что быстро передвигаются по воздуху, являются отличными стрелками. Основным недостатком, как и у многих других рас, является слабая защита, что, впрочем, прекрасно компенсируется огромной жизненной силой. Во время сражения старайтесь это использовать, не допуская того, чтобы одного вашего воина атаковали одновременно с нескольких сторон. Так же не забывайте, что у вас есть летающие войска и что вашим главным противником являются те, кто поклоняется Земле;

Order –благородные рыцари, сражающиеся со злом во имя Порядка. Воины, обладая самыми мощными доспехами и оружием, специально тренированы для сражения в ближнем бою. Чего нельзя сказать о стреляющих войсках, которые по всем показателям недотягивают до эльфийских. Да и маги владеют, в основном, защитными заклинаниями, увеличивающими те или иные показатели. В принципе, это и является основным недостатком данного клана. Бороться с ним стоит, чаще применяя в сражениях пехоту и кавалерию, отводя лучникам лишь роль поддержки и прикрытия, стараться навязать противнику ближний бой. А этим противником, скорее всего, будут служители Хаоса.

Fire – дикие племена, поклоняющиеся Огню. Воины, как и свойственно варварам, не носят доспехов, зато мало кто может сравниться с ними по силе. Волшебники от союза с Огнем получили возможность пользоваться наиболее разрушительными заклинаниями, сжигая все на своем пути. Помогают им в этом каменные гиганты, забрасывающие противника огромными раскаленными глыбами. Недостатком является отказ поклоняющихся Огню от применения тяжелой брони. Поэтому их тактика ведения боевых действий очень схожа с тем, как сражаются сторонники Хаоса. Главное, не забывать о разрушительной силе огня и чаще использовать магов в сражении. Естественным врагом для них являются служители культа Воды.

Управление

Управление на стратегической карте планеты осуществляется в походовом режиме. Вы отмечаете мышкой ваши войска и указываете на то место, куда хотите отправиться. В зависимости от того, на что вы наведете курсор, он примет соответствующую форму («ворот» – если в это здание можно войти, «факела» – если что-то можно исследовать и т. п.). Щелкните мышкой, и вы увидите, за какое количество ходов ваши подчиненные придут туда. Если вы войдете в город, то вам будет доступно меню управления им, если встретите армию противника – экран дипломатии или сражения. Когда все приказы будут отданы, вы передаете ход вашим соперникам.

Начало игры

И вот вы на поверхности Урака. В зависимости от выбранной вами расы будет соответствующим и тип местности. Несмотря на то, что в игре всего одна карта, разнообразных ландшафтов достаточно много (по одному для каждого народа). Плюс еще есть возможность самому создать игру (режим Custom Game) на заранее нарисованной карте (меню Map Editor).

Все передвижения по стратегической карте осуществляются группами, состоящими из одного героя и трех боевых подразделений. Возможно одновременное передвижение (и участие в сражении) не более трех групп. Вообще, отряды могут передвигаться и поодиночке, без героев. Но в этом случае существенно сокращается дальность видения и скорость движения. То, насколько далеко ваши войска обозревают окрестности, является очень важным для грамотного развития и позволяет избежать многих ненужных сюрпризов, например, внезапного появления врага перед воротами вашей крепости. Дело в том, что в игре реализован классический вариант «тумана войны» – от вас скрыта та область, которая не находится в поле прямого видения ваших войск.





Вначале вам будут доступны лишь ваш основной герой и небольшой отряд. Этого немного, но должно хватить для завершения основной задачи на перво-

начальном этапе – освобождения Храма (Great Temple) от неверных. Без этого вы не сможете привлекать к себе сторонников (Followers), без которых невозможно производить ресурсы и создавать армию. Пока Храм не освобожден, вам будут доступны лишь шахты, а нанимать вы сможете только дорогостоящих наемников (и дело тут скорее не в цене этих войск – наемники обходятся дешевле завербованных сторонников, просто их содержание слишком дорого для казны). Хотя, в принципе, тех войск, которых вам выдали в начале, на легком уровне сложности должно хватить. На более «продвинутых» уровнях освобождение Храма будет не такой простой задачей, для начала рекомендуется повысить опыт вашей команды или, в крайнем случае, прибегнуть к услугам наемников.

Быстрее всего опыт приносят сражения и исследование разных «заброшенных» мест. На карте они представлены в виде пещер, деревьев, башен и т. п. пунктов. Если там можно кого-нибудь встретить, то курсор при наведении на подобную точку превращается в горящий факел. Перед боем вам дадут краткую справку о том, что это за место, противник какого клана вас там ожидает и приблизительный уровень этого противника. После удачного сражения вы получите определенное количество ресурсов и, вполне возможно, магический артефакт. Некоторые из них обладают такой мощностью, что способны сделать непобедимым даже потенциально слабого героя. Но самое главное на начальном этапе развития – получить контроль над источниками ресурсов, т. к. производить их в городе до освобождения Храма вы не в состоянии. Всего на поверхности Урака используются четыре вида ресурсов, которые производятся в соответствующих сооружениях:

Gold – золото добывается в шахтах (Gold Mine) и является основной формой расчетов с войсками, производящимися в гильдиях воров. Также практически всегда используется при повышении уровня здания и дипломатии;

Ale – эль производится на пивоварнях (Ale Brewery), и им обычно оплачивают службу стандартным войскам, завербованным в бараках;

Crystal – кристаллы используются преимущественно магами для оплаты их услуг, а также совершения некоторых заклинаний и лечения армии. Достать их можно в шахтах по добыче кристаллов (Crystal Mine);

Fame – славой вы не с кем не расплачиваетесь, зато она играет ключевую роль при привлечении сторонников, т. к. количество работающих на вашей стороне напрямую зависит от этого показателя. Славу можно получить, участвуя в сражениях или освободив статую (Fame Statue) от последователей другой религии.

Так же необходимо отметить, что прибыльность того или иного сооружения зависит от уровня его развития. Захваченная шахта будет вам приносить каждый ход стабильный доход, правда, до тех пор, пока она будет в ваших руках.

После того как вы отвоюете Храм, начнется самая интересная фаза игры. Как уже отмечалось выше, после освобождения Храма к вам начнут приходить сторонники, которые являются, по сути, бесплатной рабочей силой. Их можно отправлять на производство или вербовать в армию. Сторонники приходят к вам в конце каждой недели, и чем выше показатель вашей славы и побед, тем больше их будет.

Сооружения

Когда вы начинаете игру, все здания уже построены, и на территории своего королевства возвести ничего нельзя. Центральным сооружением является столица (Capital). Когда зайдете в нее, вам будет доступно следующее меню:

Stronghold – здесь можно узнать количество ваших сторонников, а также проверить финансовое и военное состояния того или иного клана и ваши отношения с данной расой;

Tavern – в таверне можно приобрести (Purchase) эль (за 3 золотых – единицу эля) или провести фестиваль (Hold Festival), что повысит вашу славу (за каждые 8 золотых ее показатель поднимается на единицу);

Temple – в храме можно прибегнуть к искусству алхимии (Alchemy) и получить за 3 золотых 1 магический кристалл, вылечить (Heal Party) свои войска (1 пункт «здоровья» за каждый золотой) или снять магическое заклятие (Exorcize);

Market – на рынке всегда можно продать лишний эль и кристаллы (1 золотой за каждые 3 единицы продукции);

Magistrate – здесь можно всегда «продать» часть вашей славы за столь необходимое золото (в соотношении 2 к 1).

Также в каждое здание столицы можно направить работников из числа ваших сторонников, и они будут производить там соответствующие ресурсы. Один рабочий может производить единицу товара в день, а общее количество сторонников, которые могут работать в одном здании, зависит от уровня вашей столицы. Так, например, в городе со вторым уровнем в каждом здании могут работать до 8 человек. Так что



при наличии «лишних» ресурсов весьма уместным было бы произвести модернизацию (Upgrade).

Помимо столицы и добывающих шахт в ваших владениях существует еще несколько строений, функции которых хотелось бы описать подробно:

Barrack – в бараках можно создать героя (Champion), который будет возглавлять вашу армию, нанять обычные войска (разные виды пехоты и кавалерии) и построить флот;

Thieves' Guild – здесь обычно нанимаются воры, различные виды стреляющих войск и некоторые особые создания (преимущественно летающие), основной целью которых служит разведка местности;

Mage Tower – в гильдии магов можно взять к себе на службу волшебника, купить эликсир или призвать какое-нибудь магическое существо.

При найме войск у вас всегда есть выбор: брать наемников (Hire Merc) или тренировать воинов из числа своих сторонников (Train Unit). Главное, помните одно – производство наемников хоть и обходится дешевле, но их содержание разорительно для бюджета. Каждое из зданий можно либо разрушить (Demolish), либо модернизировать (Upgrade). Увеличение уровня ведет не только к появлению новых видов войск, но и к еще одному полезному свойству. Дело в том, что если вы оставите на время героя в соответствующем здании (воина – в бараках, вора – в гильдии воров, волшебника – в гильдии магов), то создаваемые вами в этих зданиях персонажи уже изначально будут получать некоторую часть боевого опыта того героя, который остановился в этом здании. И какой процент от первоначального они получат, зависит от уровня сооружения. Герой, находящийся в здании первого уровня,

передает 10 % своего опыта новобранцу, в здании второго уровня – 20 % и т. д.

Магия

Магия, как можно понять из названия игры, на поверхности Урака играет ключевую роль. Причем, заклинания высокого уровня позволяют без труда разделываться с любым противником. Как уже отмечалось выше, «стиль» доступной вам магии зависит от вашего клана, но завоевывая нейтральные деревни и сооружая библиотеки, вы потенциально сможете изучить все 160 имеющихся в игре заклинаний. Все они делятся на четыре сферы:



Attack – боевые атакующие заклинания, обычно прямого действия, т. е. аналогично метательному оружию;

Defense – заклинания защиты, увеличивающие некоторые параметры ваших войск, создающие магическую броню или ослабляющие противника;

General – раздел общих заклинаний, к которым относятся магия лечения, передвижения, разведки и различные особые виды, которые нельзя отнести ни к одному классу;

Overland – заклинания, связанные с изменением облика планеты, от пробуждения вулканов и метеоритных дождей до наводнений и подъема гор.

Все эти заклинания можно изучить, оставив своего мага в библиотеке (Library), которая бесплатно дается к каждому построенному вами зданию гильдии магов (Mage Tower). Скорость производства исследований напрямую зависит от количества магов, работающих в одном сооружении. А их количество, в свою очередь, зависит от уровня библиотеки – чем он выше, тем больше волшебников можно посадить за работу.

Дипломатия

Дипломатическую систему **LoM** нельзя назвать особо развитой, но, тем не менее, до ведения боевых действий неплохо было бы знать, в каких отношениях с той расой, на которую собираетесь напасть, вы находитесь. Сделать это можно в столице, на экране крепости (Stronghold). Всего различается десять степеней (помимо нейтральной) – от полного доверия до явной ненависти. На ваши отношения влияют не только стычки на границах и общие враги, но и торговля и шпионаж.

Когда вы заходите в город другой расы или встречаете ее войска (если вы не находитесь с нею в состоянии войны), то перед вами станет выбор между незамедлительным вступлением в сражение (Fight) и началом переговоров (Parley).

На экране разговора вы можете просмотреть состав армии вашего оппонента, его текущие ресурсы и артефакты. Далее вы берете что-нибудь из того, что вы хотите ему предложить (это может быть не только золото, но и войска, шахты и магические предметы), «перетаскиваете» на экран обмена и требуете от противника то, что считаете уместным. Можно преподнести оппоненту небольшой подарок или, наоборот, потребовать что-нибудь в безвозмездное пользование. Главное, выбрать правильный стиль ведения переговоров:

Plea – самый «мягкий» способ добиться чего-нибудь. Вы взываете к могуществу и справедливости противника и надеетесь, что ваша лесть затмит ему глаза. Не действует против действительно сильных и независимых врагов;

Request – просьба, выдержанная в крайне дипломатичной форме. Таким способом получить что-нибудь достаточно сложно;

Gift – преподнести противнику безвозмездный подарок. Идеальная тактика для «задабривания» нужных вам кланов;

Trade – торговля, проще говоря, обыкновенный бартер без взаимных уступок;

Demand – требование, граничащее с угрозой. Очень действенно для шантажа и собирания дани со слабых кланов. Правда, желательно, чтобы ваши войска превосходили войска противника минимум в два раза.

Threat – прямая угроза начала боевых действий. Таким образом добиться чего-нибудь, кроме объявления войны, можно лишь у очень запуганной расы.

В любой момент переговоры можно прервать и перейти на экран сражения.

Если же противник сам начинает переговоры и предлагает что-нибудь взамен, то условия обмена и стиль ведения беседы можно изменить, воспользовавшись пунктом Renegot.

Есть еще несколько дополнительных функций, доступных только вору. Вопервых, это шпионаж (меню Spy), позволяющий узнать полный состав армии противника, ее боевой опыт и наличие магических предметов. Вовторых, это возможность украсть (пункт Steal) ресурсы или артефакты, что при высоком уровне развития вашего героя является очень даже полезной особенностью.

Сражения

Боевые действия выполнены в режиме реального времени и смотрятся весьма эффектно. Сами сражения проводятся на трехмерных картах с достаточно неплохой прорисовкой местности. Всего в одном сражении может принимать участие до 80 персонажей.

Система управления достаточно удобна и продумана, не сложнее, чем в любой другой стратегии в реальном времени. Можно «выделить» мышкой любое количество героев, разбить их на группы и отдать соответствующие команды. Причем основные (такие, как «передвижение» и «нападение») вы, как всегда, сможете произвести на основном экране обычным щелчком мыши. Особенные же команды для отдельного персонажа или группы можно выбрать на панели внизу экрана. Это могут быть специальные возможности – такие, как исчезновение и магия – или обыкновенные боевые комбинации типа защиты и стрельбы с дальней дистанции. Главным в этом можно считать то, что можно в любой момент остановить игру, нажав на паузу, как это было и в **Lords of the Realm 2**. Это позволяет перегруппировать войска, отдав персональные приказы каждому герою или группе, что, в свою очередь, ведет к более четкому тактическому планированию и разнообразию вариантов защиты и нападения.

В любой момент из сражения можно попытаться выйти или сдаться на милость противника. Если же вам лень самому управлять войсками или у вас это не совсем удачно получается, то имеет смысл передать управление компьютеру – тот в режиме Auto-Calculate выдаст наиболее логичный исход битвы и подсчитает потери.

Советы

Не забывайте о том, что в игре реализован так называемый «туман войны». Это приводит к тому, что на карте отображаются лишь те войска противника, которые находятся в зоне прямой видимости ваших подчинен-

ных. Так что, чтобы внезапное появление армии противника не застало вас врасплох, всегда оставляйте несколько дешевых персонажей на границах. Так же не стоит недооценивать роль разведки – чем лучше вы будете знать окружающую территорию, тем грамотнее будете играть.

Одним из ключевых аспектов в игре является добыча и защита ресурсов. Всегда грамотно оценивайте свои запасы и производите только те войска, которые действительно необходимы на данный момент. Старайтесь защищать стратегически важные шахты, делая их опорными пунктами обороны или нападения. Не скупитесь на модернизацию зданий, особенно в столице – чем больше сторонников сможет на вас работать, тем больше ресурсов в конечном счете они смогут добыть.

Если вы недовольны своими войсками или просто хотите разнообразия – захватывайте нейтральные деревни, это даст вам возможность возвести сооружения другой расы, производить недоступные ранее персонажи и разучивать новые заклинания. Учитывая плюсы и минусы тех или иных видов войск, к концу игры можно сколотить неплохую армию.

Не забывайте, что ваша главная цель – не разрушить до основания мир, перебив всех противников, а только уничтожить лорда Балкота. Поэтому почаще обращайтесь к экрану дипломатии, стараясь вступать в войну лишь в том случае, если иного выхода нет. Ведь сражаться одновременно со всеми просто нереально, а восстановить порванные войной отношения вам в скором времени вряд ли удастся. Всегда проще избрать себе один объект для нападений, предварительно договорившись с остальными.

Вора, если он передвигается в скрытом режиме, на стратегической карте обнаружить можно лишь с помощью функции «Detect Thief». Так что, во избежание неприятных сюрпризов, неплохо бы было расставить в стратегически важных пунктах (например, в столице) парочку героев с включенным режимом обнаружения шпионов.

Во время сражения старайтесь учитывать трехмерный рельеф местности. Стены и иные возвышения являются препятствием для стрел, а пешие и конные отряды врага вряд ли преодолеют естественные преграды. В остальном здесь действуют стандартные правила тактики. Очень большое значение имеют стреляющие войска, быстрыми прорывами и магией постарайтесь подавить таковые у противника в первую очередь. Всегда защищайте ваших лучников и магов пехотой, стараясь уничтожить врага на расстоянии. Быстрые летающие войска и кавалерию используйте для молниеносных фланговых атак, а также для ликвидации стреляющих войск противника. Старайтесь, в зависимости от ситуации, использовать те или иные тактические построения и не забывайте, что в любой момент можно остановить сражение, вызвав паузу. Это даст вам возможность более детально изучить противника и ход битвы, отдать индивидуальные команды и сменить цели и заклинания для магов и лучников.

Решающим фактором во время сражения является опыт и уровень ваших персонажей. При равном раскладе сил именно они играют решающую роль.



При увеличении опыта войска начинают не просто лучше сражаться, у них увеличиваются «числовые» характеристики атаки и обороны. Поэтому отряд ветеранов по определению сильнее пусть даже большего отряда новобранцев. В связи с этим, намного выгоднее лечить и выводить из боя более опытные отряды, чем производить новые. Хотя здесь стоит отметить то, что некоторые монстры вообще не могут увеличивать свой опыт, а большинство других персонажей имеет фиксированный уровень, достигнув которого, они перестают развиваться. Это приводит к тому, что достигшие своего максимума войска в битвах, где исход сражения ясен, лучше заменить новобранцами – пускай молодежь набирается опыта.

Главное в любой игре – хорошо знать сильные и слабые стороны не только своих персонажей, но и противника. Эти знания дадут вам неоспоримый тактический перевес и позволят без особых усилий выиграть сражение любой степени сложности.



Быстрый способ победить

Данные два варианта прохождения предназначены специально для тех, кто хочет пройти игру побыстрее, избежав «ненужного» развития и строительства.

Первый способ достаточно прост и является самым надежным. Выбрав клан с сильной боевой магией (Хаос, Вода, Воздух, Огонь), обследуйте вашим отрядом все близлежащие места, где может быть противник, значительно повысив тем самым опыт вашей команды. После этого освобождайте Храм и копите ресурсы, пока вы не сможете модернизировать столицу до цитадели. Не нанимая лишних войск, посадите вашего волшебника за изучение атакующих заклинаний. Все, теперь остается только ждать. Со временем Балкот со своей армией пожалует к вам в крепость. Если этого очень долго не происходит, то можно спровоцировать его



на атаку, разрушив каким-нибудь ненужным персонажем здание на территории Балкота или напав на любой из его отрядов. Ваша цель – просто убить предводителя Тьмы, совсем не обязательно трогать его войска. Во время обороны замка воспользуйтесь тем, что он всегда идет одновременно со своим войсками. Из-за этого, удачно перелетев стену, Балкот, во-первых, встречает «заградительный огонь» вашего мага, а затем попадает под удар воина, который стоит у края экрана. Обычно маг «снимает» до половины жизненной энергии темного властелина, а опытный герой весьма быстро с ним разделывается. Главное здесь – вовремя отступить, не попав под удар основной армии Балкота. Все, вы прошли игру, можно смотреть финальный мультик.

Второй вариант позволяет пройти игру значительно быстрее, за 10-15 ходов, но он и намного сложнее. Здесь нужно делать ставку на клан, обладающий хорошими стреляющими войсками (Жизнь, Хаос, Воздух, Огонь). Набрав вашим отрядом опыта, достаточного для освобождения Храма, вы изгоняете оттуда неверных. Отправив большую часть сторонников на производство ресурсов, вербуете остальных в армию. Созданные вами войска должны на две трети состоять из стреляющих персонажей, а на одну – из хорошо защищенных воинов, играющих, по сути, роль пушечного мяса. Потом всю эту армию (надежнее – без вашего основного героя) отправляете на территорию Балкота. Там вы разрушаете одно из незащищенных зданий, что немедленно ставит вас в состояние войны с ним. В принципе, он должен напасть незамедлительно. Во время сражения посылайте воинов наперерез войскам Балкота, завязав ближний бой. Стреляющими войсками немедленно атакуйте самого лорда и не обращайте внимания на потери – того, что есть у вас, должно с лихвой хватить. Главное, как и в прошлый раз, не забудьте вывести из боя вашего героя (если вы, конечно, взяли его с собой).

Дмитрий Бурковский

НОВОСТИ

В преддверии мировой премьеры игры **StarCraft** компания *Blizzard* держит своих поклонников в стойком напряжении. В воздухе витает слух о переносе даты выхода игры. Однако никаких официальных заявлений компания-издатель пока не сделала. Однако стоит заметить: пока все признаки свидетельствуют о том, что премьеру перенесут. Ведь отсутствуют не только объявления о отправке диска на тиражирование, обычно появляющиеся за 2 недели до поступления игры на прилавки магазинов, но и активность на мировой пиратской сцене, также чаще всего опережающей магазины именно на те самые пресловутые 2 недели.

Компания *Blizzard* пока сообщила лишь о интересном дизайнерском решении – **StarCraft** будет выпущен тремя партиями, которые будут отличаться исключительно оформлением коробки (поочередно на коробках предполагается изображать цивилизации людей, зергов и протос, являющихся персонажами игры). Российская компания *Soft Club*, занимающаяся частичной локализацией **StarCraft**'a, пока не приняла окончательного решения о том, последует она в локализации примеру *Blizzard* или нет...

***

Компания *Auric Vision* спешит порадовать поклонников игры **«GAG»** выходом дополнительного диска для тех, кто уже прошел игру. Основной диск игры, по сути, является интернациональным, и поэтому в него не вошли некоторые материалы, щадя нервную систему неизбалованной пуританской публики. А для тех, кого мораль не мучает, авторы подготовили специальный диск **«GAG: После 16-ти»**, где о морали, видимо, можно забыть. Планируется, что работы будут закончены летом и в сентябре диск появится в продаже.

***

Компания *NMG* продолжает работу над проектом **«Звездный судья»**: в данное время идет окончательное тестирование игры и уже в апреле игра увидит свет.

Другая собственная разработка компании, проект под рабочим названием **«Битва империй»**, претерпел некоторые изменения в названии. Теперь игра увидит свет под именем **«Ацтеки»**. По жанру это космическая стратегия. Срок выхода игры предварительно отнесен на лето.

***

Компания *«Акелла»*, одна из немногих российских компаний-разработчиков, участвовала во французской выставке Milia (которая проходила 8-11 февраля в Каннах), где демонстрировала разработки трех своих проектов: **«Одиссей»**, **«Корсары»** и **«Архипелаг»**. Фирма оценивает итоги выставки очень даже положительно, что дает повод думать о том, что судьба этих трех проектов почти решена и западные издатели уже нашлись. Представитель компании Дмитрий Архипов сообщил нашему корреспонденту: «Западные издатели заинтересовались нашими разработками, и судьба этих проектов находится в стадии определения». Но, по старой традиции, до подписания контракта имя западного издателя не называется. Работа над проектами идет полным ходом, однако ожидать выхода игр стоит не раньше конца года.

***

Компания *Auric Vision* уже в течение двух месяцев работает над новым проектом под названием **NaD**. Это веселое приключение продолжает идею столь популярного хита сезона **GAG**, но, в отличие от своего предшественника, этот продукт будет гораздо более усовершенствован в техническом плане. Что-то конкретно говорить пока рано, но уже сейчас можно с уверенностью сообщить о появлении столь желаемого многими обзора на все 360 градусов.

События игры развернутся в космосе, и решать загадки вам предстоит в сумасшедшем доме (космический сумасшедший дом – это весьма свежая идея!). Проект находится на стадии разработки и пока не ясно, что в конечном счете будет представлять из себя игра. Но с уверенностью можно сказать, что проект должен получиться очень забавный и интересный для любителей нестандартных ситуаций и тонкого юмора. Компания планирует завершить работу над игрой 31 декабря 1998 года.

***

Как сообщили нам источники в компании *«Дока»*, всеобщим решением коллектива на время Олимпийских Игр в Нагано была приостановлена работа над военным имитатором **«Вьюга в Пустыне»**. Вызвано подобное нестандартное решение всемирным мораторием на военные действия и всем, что с ними связано. Коллектив разработчиков, достаточно серьезно относящейся к плоду своего творчества, могущему стать первой серьезной военно-тактической игрой, не напоминающей оживших игрушечных солдатиков, решил придерживаться моратория даже в мелочах. Тем самым *«Дока»* еще раз подтвердила серьезность своих намерений по выпуску действительно революционной игры.

***

Компания *NMG* продолжает выпуск детской серии **«Волшебные Истории Тутти»**. В ближайшее время в продажу должны поступить три новых диска – **«Огниво»**, **«Мальчик с пальчик»** и **«Золушка»**. По старой традиции, все эти детские сказки с обработанным на современный лад сюжетом выпускаются на трех языках.

Информационное агентство «Galaxy Press»

WING COMMANDER: PROPHECY

Разработчик	Origin
Издатель	Origin
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	симулятор космического боя
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Минимальные требования без 3D-ускорителя
Операционная среда – Windows 95.
Процессор – Pentium 166 МГц.
Оперативная память – 32 Мб.
Видеоплата – PCI или AGP с 2 Мб памяти (16 бит).
Минимальные требования с 3D-ускорителем
Операционная среда – Windows 95.
Процессор – Pentium 120 МГц.
Оперативная память – 32 Мб.
Видеоплата – PCI или AGP с 4 Мб памяти (16 бит).
3Dfx-плата с драйверами для Glide 2.43.
Звуковая плата, совместимая с DirectX 5.0.
Место на жестком диске – 200 Мб.
Мышь или джойстик (рекомендуется).
Привод CD-ROM – восьмискоростной (рекомендуется двенадцатискоростной).
Знание английского языка – не обязательно, но желательно.

PC CD ROM

Играть или не играть? Среди вышедших за последние полгода игр **Wing Commander: Prohecy** выделяется в первую очередь равновесием между основными составляющими: графикой, простотой управления, большим набором миссий и наличием сюжетного стержня, связывающего миссии между собой.



Графика у игры действительно очень хороша. Если у вас есть 3Dfx, то вы станете свидетелем самого большого числа всевозможных спецэффектов среди всех других космических имитаторов.

Простота управления вашим кораблем во время боя позволит вам научиться сражаться и побеждать в кратчайшие сроки. Однако при этом, что самое интересное, боевые вылеты отнюдь не просты: вам придется потрудиться, но это будет не тот труд, когда вы судорожно пытаетесь вспомнить, какая кнопка на клавиатуре для чего служит.

Набор самих миссий-вылетов достаточно велик, среди них попадаются подчас и весьма нестандартные. Впрочем, по большей степени от вас всегда требуется успеть уничтожить противника до того, как он сможет уничтожить вас. Звучит это легко, да вот на деле так получается далеко не всегда – хоть и нет в игре особо продвинутого искусственного интеллекта, но нападают на вас враги энергично и в достаточной степени грамотно.

Видеофрагменты, включение которых в игры уже стало, по сути, товарным знаком компании *Origin*, образуют весьма добротную, хотя и прямолинейную сюжетную линию. Фактически перед нами – типичный фильм об американской армии, только снятый на фоне фантастического антуража.

Единственный (но огромнейший в глазах российского *игромана*) недостаток игры – высокие аппаратные требования, которыми всегда «славились» все части **Wing Commander**. По сути дела, без 3Dfx играть в **Wing Commander: Prophecy** на обычном Pentium особого смысла не имеет – полного удовольствия вы не получите.

Сюжет

Для тех, кто не играл в предыдущие серии **Wing Commander**, даем краткую справку. Отдаленное будущее. Безудержная экспансия человечества в космос привела к контакту с инопланетной цивилизацией килрати (Kilrathi). Сказать, что инопланетяне попались воинственные – значит ничего не сказать. Для килрати война не просто часть культуры, а состояние души. Сдаться или отступить для них – дело немыслимое. Более того, отношение к врагу у килрати основано тоже на этих принципах. Поэтому пленных, за редким исключением, они убивают. Пилоты Земного содружества (Terran Confederation), постоянно сталкивавшиеся с этими проявлениями миропонимания по-килратски, постепенно стали испытывать к своим врагам только ненависть. Долгое время чаша войны медленно, но верно клонилась в сторону килрати, однако человек – это звучит гордо, как сказал классик. А классики, как известно, не ошибаются (или, уж во всяком случае, ошибаются не часто). В конце концов землянам удалась дерзкая операция, в ходе которой родная планета килрати была успешно разбомблена. Дело, вроде, пошло к лучшему. По крайней мере, люди так решили.

А вот это зря...



Перенос файлов с сохраненными играми

В самом начале игры вам предложат ввести свой позывной (callsign). Это – то имя, под которым будут сохраняться достижения вашего пилота в двух подкаталогах «Save» и «History».

Естественно, что вечно держать на жестком диске файлы с игрой вы не будете. Однако вполне возможно, что после прохождения игры вам захочется сохранить вашего пилота, чтобы в следующий раз иметь возможность проиграть любой вылет. Делается это очень просто – создайте каталог, в котором собираетесь хранить своего пилота, и перенесите в него два подкаталога «Save» и «History» из папки с игровыми файлами.

Когда в следующий раз установите **Wing Commander: Prophecy**, то скопируйте в его папку эти два подкаталога. Запустите игру, потом нажмите `Esc`. В меню опций выберите «Load Pilot». Появится список, в котором будет и ваш старый пилот. Выберите его, и вы получите доступ ко всем пройденным ранее вылетам.

Управление игрой

Находясь на борту «Мидуэя» (Midway), вы можете в промежутках между вылетами поговорить с кем-нибудь в баре (Rec Room), т. е. посмотреть видеовставку. А можете и не смотреть – от этого ничего не изменится, это вам не **Wing Commander III**, где видеовставки требовали от вас непосредственного участия. В **Wing Commander: Prophecy** видеовставки играют лишь роль антуража, сюжета, связывающего боевые вылеты в единую кампанию сражений с чужими.

В баре вы можете также потренироваться в симуляторе (симулятор в симуляторе! Каково, а?). Для этого щелкните на яйцеобразном предмете слева. Во время «тренировочных» вылетов вас познакомят со всеми тонкостями управления вашим кораблем, но понять эти советы вы сможете только в том случае, если владеете английским языком.

Кроме симулятора в баре есть два экрана – Database (показывающий часть характеристик кораблей, на которых вам предстоит летать) и Killboard (показывает, сколько врагов какой пилот уничтожил).

Из бара вы попадаете в Ready Room. Тут вы можете сохранить или загрузить игру или же пройти заново любой из осиленных вами вылетов.

Из Ready Room вы можете перейти в комнату предполетного инструктажа – Briefing Room. Там вам растолкуют, куда вам лететь, кого взрывать и зачем, собственно говоря, все это нужно. После получения инструктажа щелкните на надписи «Fly» – и в бой!

Настойка параметров игры (звука, видеоэффектов и прочего), ознакомление с раскладкой клавиатуры, а также выход в Windows осуществляется через основное меню, которое вызывается клавишей `Esc`.

Управление кораблем

Как я уже говорил, раскладку клавиатуры вы сможете вызвать из основного меню (пункт «Show Keys»). Тем не менее, кое-какие пояснения дать по этому поводу надо.

Однако сначала рассмотрим кабину вашего корабля. Хотя у разных истребителей она различна, но эти отличия – мелкие, косметические, сделанные просто для того, чтобы у всех кораблей не оказалась одна и та же кабина.

Итак, в нижнем левом углу вы видите силуэт корабля. Это изображение информирует вас о состоянии щитов и брони вашего корабля. Синие внешние кольца – щит (внешняя защита), со временем она восстанавливается. Светло-зеленые полосы вокруг силуэта корабля – броня, она при попаданиях утончается. Броня делится на носовой, кормовой, левый и правый квадранты.

Внизу в центре экрана расположен экран радара и два индикатора по бокам – синий и оранжевый. На экране радара показаны все корабли и спутники, расположенные поблизости от навигационной точки, рядом с которой вы находитесь. Красным цветом показаны ваши враги, синим цветом – ваши друзья, а фиолетовым обычно обозначаются катапультировавшиеся пилоты-земляне. Ориентироваться по радару довольно просто (см. рис 1).

Цифрами обозначены:

1 – пространство сверху от вас,
2 – пространство слева от вас,
3 – пространство сзади от вас,
4 – пространство спереди вас,
5 – пространство справа от вас,
6 – пространство снизу от вас.

1 2 3 4 5 6

рис. 1

Пространство вокруг вашего корабля представлено в виде двух концентрических окружностей. Окружности поделены на шесть секторов. Внешнее кольцо показывает положение кораблей и других объектов позади вас, центральное – впереди. Четыре квадранта, расположеные в середине, показывают пространство сверху и снизу от вас. Чтобы объект оказался точно перед вами, выберите его метку (`T`) на экране радара и маневрируйте до тех пор, пока не поместите ее в центральном кольце радара.

Враги на радаре обозначены крестиками красного цвета, ваши боевые друзья – крестиками синего цвета. Выбранный вами в данный момент враг (или друг) обозначен жирным крестиком соответствующего цвета.

Синий индикатор слева от радара показывает оставшееся топливо для дополнительных двигателей (Afterburners). Включить эти двигатели вы можете клавишами `Tab` или `~`. В первом случае двигатели работают, пока клавиша остается нажатой. Во втором случае дополнительные двигатели работают до тех пор, пока вы повторно не нажмете `~`. Применение дополнительных двигателей резко повышает вашу скорость, но помните – запас топлива к





ним ограничен и не восстанавливается с прошествием времени, так что не пользуйтесь этими двигателями постоянно.

На перехватчике Wasp кроме дополнительных двигателей установлен также и твердотопливный ускоритель (B), позволяющий развивать очень высокую скорость. К сожалению, его нельзя выключить, из-за чего он становится вещью одноразового применения. Так что не спешите его использовать, он может вам пригодиться в дальнейшем.

Желтый индикатор справа от радара показывает уровень зарядки пушек. Во время стрельбы уровень энергии падает. Когда он достигнет нуля, пушки смолкнут. Энергия восстанавливается, но достаточно медленно, поэтому не старайтесь стрелять часто, старайтесь стрелять метко. Учтите, что автопушка, установленная на некоторых истребителях (см. раздел ниже), стреляет не лучами, а снарядами, поэтому при ее стрельбе уровень энергии не уменьшается. Однако боезапас для пушки ограничен, тратьте его с умом.

Правее индикатора энергии пушек располагается изображение захваченной в данный момент цели. Тут все так же, как и с вашим кораблем – показан текущий уровень щитов и брони. Сверху над силуэтом цели отображаются расстояние до нее и ее название.

В самом правом углу вы видите указатели приготовленных к стрельбе пушек (сверху) и ракет. Перебор пушек осуществляется клавишей G, а ракет – M.

Пускать ракеты в большинстве случаев надо только после того, как они захватят цель (при этом вокруг выбранной цели появится дополнительное перекрестие). Иначе вы рискуете промахнуться. Если вы занесете цель в память бортового компьютера (L), то при маневрировании на экране будет зеленая стрелка, указывающая вам направление на данную цель. После уничтожения цели бортовой компьютер автоматически переключится на ближайшего к вам врага.

С кабиной, радаром и оружием вроде немного разобрались, перейдем к полету. Как правило, каждый ваш вылет представляет собой путешествие между несколькими навигационными точками (Nav points). Передвижение от одной такой навигационной точки до другой возможно в двух режимах – ручном и автоматическом.

В ручном режиме вам надо развернуть ваш корабль в направлении белого креста и лететь туда, но таким образом вы доберетесь до цели ой как не скоро! Поэтому применяйте автопилот (A). Им можно воспользоваться, как только посреди экрана загорится надпись «Auto». Учтите, что автопилот включается только тогда, когда поблизости нет врагов.

После выполнения задания вам надлежит вернуться на «Мидуэй». Для этого подождите, пока появится надпись «Auto» и нажмите соответствующую клавишу (A).

Корабли Земного содружества и их вооружение

Летать вам предстоит только на истребителях, перехватчиках и бомбардировщиках. Челноками и несущим кораблем «Мидуэй» будет рулить компьютер. В отличие от предыдущих частей **Wing Commander**, выбирать тип корабля, на котором предстоит сражаться, вам дадут только в нескольких случаях ближе к концу игры. Выбирать же тип и количество ракет вам и вовсе не дадут.

Ознакомиться с большей частью характеристик ваших кораблей вы можете на «Мидуэе», находясь в баре (Rec Room). Для этого щелкните мышью на табло Database. Однако набор оружия там не представлен, так что имеет смысл ввести вас заранее в курс дела.

Корабль: F-106a Piranha Scout

Легкий истребитель, маневренный, но не очень быстрый и слабовооруженный.



Пушки:

– автопушка «Ураганный огонь» (Stormfire MK2) – слабая, но стреляет очень быстро и не тратит энергию, т. е. может вести огонь непрерывно до исчерпания боекомплекта. Боекомплект – 400 снарядов;

– ионные пушки (ion) – средней силы, стреляют достаточно быстро;

– лазеры (laser) – слабые, но мало потребляют энергии и относительно быстро стреляют.

Ракеты:

– Javelin II HS, боекомплект – 4 штуки. Это ракета требует захвата цели (ждите, пока вокруг цели не появится перекрестие, которое потом сомкнется), причем захват происходит только на средней дистанции (близко нельзя, далеко – тоже). Но и этого мало – противник может увернуться от Javelin, сделав быстрый поворот в сторону. Поэтому пускайте ее только с близкого расстояния и тогда, когда противник к вам повернут кормой (соплами двигателя);

– Spiculum V IR, боекомплект – 2 штуки. Это ракета с инфракрасным наведением, от нее маневрированием противник не оторвется, но зато может использовать постановщики помех. Можно пускать после того, как ракета захватит цель (перекрестие из треугольничков сомкнется вокруг цели).



Корабль: F/A-105a Tigershark H/R

Истребитель среднего класса, достаточно быстр и маневренен, неплохо вооружен.

Пушки:

– лазеры (laser) – о них уже говорили;



– ускорители частиц (mass driver) – мощная штука, но потребляет много энергии;

– заряжающиеся ускорители частиц (charging mass) – еще более мощная штука, но стреляет очень медленно и энергию жрет в бешеном темпе.

Ракеты:

– Dragonfly AP, боекомплект – 36 штук. Неуправляемая ракета. Летит прямо, никуда не сворачивая, но зато быстрая. Пускайте ее с близкого расстояния, когда противник повернут к вам кормой;

– Pilum IV FF – ракета с системой распознавания своих и чужих (Friendly/Foe). Захвата цели не требует, пускать рекомендуется вблизи противника;

– Spiculum V IR, боекомплект – 2 штуки;

– Javelin II HS, боекомплект – 4 штуки.

F-110a Wasp Interceptor

Перехватчик, быстрый и маневренный, несет большой запас ракет.

Пушки:

– ускорители частиц (mass driver);

– тахионные пушки (tachyon) – нечто среднее, энергии потребляет не очень много, стреляет не очень медленно.

Ракеты:

– Swarmer AB, боекомплект – 4 штуки. Ракета с разделяющейся головной частью. Получается, что по врагу одновременно выпущено несколько ракет. Штука очень мощная и захватывает цель очень быстро;

– Spiculum V IR, боекомплект – 6 штук;

– Javelin II HS, боекомплект – 2 штуки.

Специальная система:

дополнительный твердотопливный ускоритель (одноразовый, включается клавишей B).

F-108a Panther SS Class B

Отличный истребитель, очень быстрый и маневренный, несет приличный запас ракет.



Пушки:

– тахионные пушки (tachyon) – нечто среднее, энергии потребляют не очень много, стреляют не очень медленно;

– ионные пушки (ion) – средней силы, стреляют достаточно быстро.

Ракеты:

– Spiculum V IR, боекомплект – 6 штук;

– Pilum IV FF, боекомплект – 6 штук.

TB-81a Shrike Class B

Бомбардировщик, медлителен и неповоротлив, но отлично вооружен. Единственный корабль, несущий торпеды, при помощи которых уничтожает тяжелые корабли противника.

Пушки:

– усиленный ускоритель частиц (particle) – очень мощная пушка, но энергию жрет в бешеном темпе и стреляет медленно;

– ускорители частиц (mass driver);

– заряжающиеся ускорители частиц (charging mass);

– автопушка «Ураганный огонь» (Stormfire MK2). Боекомплект – 400 снарядов.

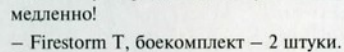
Ракеты:

– Dragonfly AP, боекомплект – 36 штук;

– Popcupine M, боекомплект – 18. Мины выбрасываются из вашего корабля. Преследующий вас противник подрывается на них. Но будьте осторожны – мины неразборчивы, так что могут разнести в клочья и ваших напарников;

– Spiculum V IR, боекомплект – 4 штуки;

– Valiant LT, боекомплект – 6 штук. Легкие торпеды. Только они обладают достаточной силой, чтобы уничтожить мостик (Bridge) и двигательную установку (Engine) тяжелого корабля. Пускать торпеды можно только после полного захвата цели. Учтите, система наведения у торпеды действует очень медленно!



– Firestorm T, боекомплект – 2 штуки. Очень мощные торпеды;

– Dart II DF, боекомплект – 4 штуки.

F-109a Vampire SS Class A

Очень маневренный (быстрота поворота просто восхищает) и быстрый истребитель. Прекрасное вооружение и неплохая защита. Короче говоря, лучшая машина из всех, на которых вы будете летать.

Пушки:

– тахионные пушки (tachyon);

– усиленный ускоритель частиц (particle).

Ракеты:

– Tracker Mirv, боекомплект – 4 штуки. Эта ракета пролетает мимо противника, потом ее головная часть разделяется на четыре отдельные боеголовки, которые атакуют противника на манер ракет IFF;

– Pilum IV FF, боекомплект – 8 штук;

– Spiculum V IR, боекомплект – 8 штук.

TB-80b Devastator Class A

Очень тихоходный, но сильно защищенный, а самое главное – у него есть две турели с лазерными пушками, которые будут автоматически стрелять по любым врагам, оказавшимся в зоне их досягаемости.

Пушки:

– плазменная пушка (Plasma Gun) – самая мощная пушка. Большую часть врагов уничтожает с одного точного попадания. К сожалению, стреляет медленно, а энергию жрет со страшной быстротой;

– автопушка «Ураганный огонь» (Stormfire MK2). Боекомплект – 400 снарядов.

Ракеты:

– Firestorm T, боекомплект – 4 штуки;

– Popcupine M, боекомплект – 36 штук;

– Pilum IV FF, боекомплект – 6 штук;



– Spiculum V IR, боекомплект – 6 штук;

– Valiant LT, боекомплект – 8 штук.

Методы ведения боя

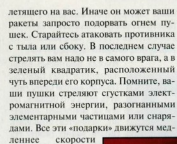
В принципе, бой в имитаторах космических кое-чем отличается от боя в имитаторах воздушных, однако и тут, и там его можно разделить на несколько фаз: обнаружение противника, сближение с ним, атака, боевое маневрирование и, в некоторых случаях, расхождение.

Ну, с обнаружением противника у вас проблем не возникнет. По прибытии в очередную навигационную точку всех врагов (если таковые вообще присутствуют) вы сразу же увидите на экране радара в виде красных точек.

Далее начинайте сближение. В некоторых сражениях это особенно важно, т. к. чем раньше вы наброситесь на врагов, тем скорее переключите их внимание на себя, чем предотвратите нападение на корабль, который защищаете. Кроме этого, враги часто атакуют «волнами» (т. е. группами), следующими одна за другой. Причем каждая отдельная «волна» относительно немногочисленна и, если вы успеете к ней быстро подскочить, с ней можно успеть справиться до того, как подоспеет вторая волна. Таким образом, численно превосходящего вас противника можно уничтожить по частям. Для сближения с противником используйте дополнительные двигатели (afterburners) или твердотопливный ускоритель (если у вас перехватчик F-110a Wasp Interceptor).



После сближения начинается атака. В лобовую атаку я вам идти не рекомендую. Дело в том, что у некоторых врагов (например, у Devil Ray) очень мощные пушки, которыми они выбивают ваш защитный экран и броню спереди за пару залпов. Правда, встречаются такие враги не во всех вылетах, но все же рисковать не советую. Далее: никогда не пускайте ракеты во врага,



летящего на вас. Иначе он может ваши ракеты запросто подорвать огнем пушек. Старайтесь атаковать противника с тыла или сбоку. В последнем случае стрелять вам надо не в самого врага, а в зеленый квадратик, расположенный чуть впереди его корпуса. Помните, ваши пушки стреляют сгустками электромагнитной энергии, разогнанными элементарными частицами или снарядами. Все эти «подарки» движутся медленнее скорости света и должны быть нацелены несколько вперед по траектории двигающегося объекта (врага). Бортовой компьютер системы наведения оценит вашу скорость, направление полета и расстояние до цели и на основании этого вычислит, где должен быть враг в момент его поражения вашими пушками. Это место и будет отмечено зеленым квадратиком. Стреляйте туда – и вы достанете противника.

О ракетах я уже говорил (см. раздел «Корабли Земного содружества и их вооружение»), так что сейчас ограничусь лишь несколькими общими правилами.

1. Управляемые ракеты пускайте только после того, как система наведения захватит цель (на противнике сомкнется перекрестие).

2. Старайтесь пускать ракеты как можно ближе от противника и тогда, когда он повернут к вам кормой.

3. Существует одна хитрость, помогающая улучшить точность при стрельбе ракетами. За вашими действиями следят лишь те из врагов, которых атакуете вы или которые сами атакуют вас. Эти враги могут уворачиваться от ваших ракет и использовать постановщики помех. А вот другие враги (те, что в данный момент атакуют ваших напарников) на вас внимания не обращают. Поэтому, если вы пустите ракеты по ним, то они не будут ни уклоняться, ни выставлять постановщики помех. Конечно, тут тоже надо действовать наверняка и стараться пускать ракеты как можно ближе к цели, но вероятность точного попадания все равно будет намного выше. Этот фокус проверен на практике и не раз выручал меня в трудную минуту.

А вот что делать, если враги выпустили ракеты по вашему кораблю? В этом случае по бокам экрана загоряться стрелки и появится надпись «Lock». Это значит, что ваш корабль захвачен системой наведения ракеты. Нажмите **E** (постановщик помех) пару раз и сделайте резкий поворот в сторону. Вот и



все. Количество оставшихся у вас постановщиков помех отображается в нижнем левом углу экрана.

Теперь поговорим о действиях ваших врагов. В игре **Wing Commander: Prophecy** ваши противники существенно «поумнели» в сравнении с предыдущими частями сериала (правда, по-настоящему это заметно только на серьезных уровнях сложности). Их манера поведения такова:

– если вы не эскортируете бомбардировщики или челнок, все внимание врагов переключено на вас, и они попытаются провести свой излюбленный маневр «клещи». Суть его в том, что один из врагов отвлекает ваше внимание на себя, а другой враг тем временем атакует вас сзади. Выход таков: все время запрашивайте помощи у ваших напарников. Они будут нападать на преследующего вас врага, а вы тем временем включите дополнительные ускорители и сбейте того врага, которого преследовали сами. Еще один способ действий: резко меняйте курс. Как только увидите, что вас сзади атакуют, поверните на 180 градусов и идите в лобовую атаку на преследующего вас врага. Третий вариант: включите дополнительные ускорители на постоянную работу (~) и целенаправленно преследуйте конкретного врага, время от времени меняя курс и обмениваясь выстрелами с преследовавшим вас врагом.

– если вы эскортируете челнок или бомбардировщики, старайтесь держаться рядом с ними и стреляйте по тем врагам, которые атакуют прикрываемые вами корабли. Как правило, эти враги не обращают на вас особое внимание, и вы можете сбить их ракетами.

Настало время поговорить о том, как сражаться с тяжелыми кораблями (Capital ships). Это – крейсера (cruisers)

и эсминцы (destroyers). В отличие от игр из серии Star Wars (Tie Fighter, X-Wing vs. Tie Fighter) компании LucasArts, в Wing Commander: Prophecy тяжелые корабли рассматриваются не



как единое целое, а как некий набор отдельных компонентов. Чтобы уничтожить тяжелый корабль, надо уничтожить все его компоненты. При выборе вами в качестве цели (T) тяжелого корабля автоматически выбирается один из его действующих компонентов, как правило, орудийная башня. Для перебора компонентов тяжелого корабля используйте R. Эти компоненты включают в себя:

– генератор защитного поля (Shield Generator). Его стоит взорвать в первую очередь. После этого уничтожить другие компоненты становится несколько проще;

– ракетные башни (Missile Turrets). Самая неприятная штука. При приближении вашего корабля к кораблю противника автоматически возьмет вас на мушку и будет посылать вслед ракеты;

– орудийные башни (Gun Turrets). Тут все ясно – эти пушки обстреливают любой корабль, оказавшийся в их зоне досягаемости;

– мостик (Bridge). «Мозг» корабля, который можно уничтожить только торпедами, остальные виды оружия недостаточно сильны для этого;

– двигательные установки (Engines). «Сердце» корабля. Так же, как и мостик, уязвимы только для торпед. Теоретически, правда, их можно и пушками достать. Минут через двадцать непрерывной стрельбы.

Касательно ваших напарников. Действуют они достаточно бестолково, но, тем не менее, способны справиться с парой-тройкой врагов. Самое важное для вас – то, что они отвлекают на себя часть врагов, облегчая тем самым жизнь вам. Если врагов вокруг немного, но они хорошо вооружены, то имеет смысл направлять ваших ведомых на какого-нибудь одного врага, тогда велика вероятность того, что они его собьют. Однако, в большинстве случаев просто используйте ведомых в качестве спасательного круга, направляя их на того врага, который преследует вас.

Иногда некоторые ваши напарники будут гибнуть. Правда, врагов будет гибнуть раз в сто больше, но тем не менее вам, конечно, захочется помешать гибели ваших ребят. Ну так вот, это сделать невозможно. Если кто-то гибнет (на справочном табло в баре против его имени стоит «KIA» (Killed in action), т. е. убит в бою), значит, так решили создатели игры. Во всех остальных случаях взрыв истребителя Конфедерации не означает смерть его пилота – тот всегда успеет катапультироваться и позже будет подобран спасательным челноком.

Кстати, вам, возможно, хочется узнать, по какому принципу оцениваются ваши действия при прохождениии вылета. Общая оценка складывается из нескольких составляющих. Они приведены ниже.

65 % оценки основаны на результатах выполнения боевых задач, при этом

– все задачи оцениваются одинаково, будь они первостепенными (primary) или второстепенными (secondary),

– все процентные значения усредняются,

– выполненные или проваленные (Complete / Failed) задачи оцениваются как 100 % или 0 % соответственно.

20 % оценки основаны на количестве повреждений, полученных вашим кораблем, при этом

– чем больше повреждений получил ваш корабль, тем меньше баллов вы получите в этой оценке,

– повреждения брони не учитываются, главное – чтобы бортовые системы были в порядке.

10 % оценки основаны на точности при стрельбе ракетами:

– если вы попадете в 100 % случаев, то получите полные 10 % для этой оценки.

5 % оценки основаны на точности при стрельбе из пушек:

– если вы попадете в 100 % случаев, то получите полные 5 % для данной оценки.

Прохождение

Нижеприведенные советы предназначены для уровня сложности «Rookie». Если же вы хотите считать себя асом, то вам придется иметь дело с большим количеством противников, которые при повышении уровня сложности будут нападать на вас (лично) все более и более целенаправленно и все большим и большим числом. В остальном же все задания для каждого вылета останутся без изменений.

Принимая во внимание отсутствие русифицированной версии игры, здесь дается краткое изложение видеофрагментов, дабы те из вас, уважаемые *игроманы*, кто не «на ты» с английским языком, могли без труда следить за перепетиями сюжета **Wing Commander: Prophecy**. Содержание видеофрагментов далее будет выделено курсивом.

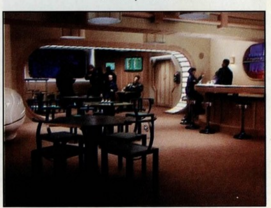
Вступление.

Давным-давно Пророчице из народа килрати было божественное откровение. Из него узнала она о грядущем Времени Великого Мрака, которое придет после того, как на килрати прольется огненный дождь. Согласно откровению, отчаяние и страдания станут тогда уделом выживших, ибо прольется Смерть во Вселенную и закроет она собою все звезды. Откровение это было записано в святой Книге Сивара (Tome of Sivar).

И вот настало время исполнения пророчества. Упомянутый в нем огненный дождь пролился в предыдущей части сериала, когда родную планету килрати успешно разбомбили бесстрашные земляне.

Первыми узрели Смерть члены экипажа исследовательского корабля, когда из распахнувшихся врат в иное пространство появился вестник незнакомой цивилизации.

Хотя исследовательский корабль и успел послать капсулу с сообщением, Земное содружество пребывало в неведении о грозящей ему опасности и продолжало жить своей суетной жизнью. На несущий корабль «Мидуэй» прибыло пополнение из двух «зелененьких» пилотов. Од-





ним из них был Кейси (Casey), сын знаменитого аса по прозвищу Iceman. Именно за Кейси вам и предстоит сыграть.

Кстати, подробности для любознательных. Мидуэй – маленький островок в Тихом океане, где во время Второй мировой войны произошло грандиозное сражение между США и Японией. Для американцев эта битва значит столько же, сколько для нас Сталинград.

Вместе с Кейси прилетел и его приятель, оптимист и балагур по прозвищу Маэстро (Maestro). По прибытии на «Мидуэй» он первым делом достал бутылочку контрабандного спиртного, чтобы вдвоем с Кейси отметить новое назначение. Но, увы, праздника не получилось – в самый неподходящий момент появилась лейтенант Талверт (Talvert), командир эскадрильи, в которую зачислили Кейси и Маэстро, девушка весьма привлекательная, но, что называется, с характером. А ведь все так хорошо начиналось...

В унылом настроении приятели занесли свои имена в память бортового компьютера.

Беда, как известно, не приходит одна. Попытка Кейси завязать беседу в баре с



пилотами-ветеранами закончилась неприятным диалогом с Маньяком (Maniac), нашим старым знакомым еще с **Wing Commander III: Heart of Tiger**. *Как вы помните, Маньяк – парень неплохой, но страшный хвастун и любитель поработать на публику. К счастью, кроме него в баре нашелся еще один пилот, по прозвищу Зеро (Zero – в данном случае это слово имеет значение «яблочко», т. е. центр мишени), который с удовольствием ввел Кейси в курс местных дел. Обрадовавшийся Кейси расслабился и забыл старую пословицу – «язык мой – враг мой». Он пустился в пространное рассуждение о том, что он думает о знаменитом командоре Блейре (Commadore Blair), герое четырех предыдущих частей* **Wing Commander**. *Как раз в самый разгар его речи в комнату заглянул и сам Блейр. В его роли снялся актер Марк Хэммил, впервые ставший известным благодаря знаменитой серии «Звездные войны», где он сыграл одного из главных героев, Люка Скайуокера. Участие М. Хэммила в «экранизации» третьей и четвертой частей* **Wing Commander** *немало способствовало популярности игры. Впрочем, и сам актер, думается, не остался внакладе, ведь он лишний раз напомнил о своем существовании весьма широкой аудитории фанатов. Но вернемся к нашей истории. Чуть насмешливый ответ Блейра на его речь поверг Кейси в полное уныние. «Прощай, карьера», – только и осталось сказать нашему незадачливому герою. Но, разумеется, его карьера не закончилась, ведь игра-то только началась!*

И вскоре Кейси получил свое первое боевое задание. «Мидуэй» принял сигнал бедствия с крейсера килрати, и командование решило разобраться в случившемся на месте.

Вылет первый: Сигнал бедствия (Kilrathi Distress Call)

Боевое задание: эскортировать челнок с десантниками до крейсера килрати. Десантники поднимутся на борт и оценят обстановку. После этого их надо сопровождать назад, на «Мидуэй».

Ваш корабль: F-106a Piranha Scout.

Враги появятся только после того, как челнок с десантниками состыкуется с крейсером килрати. Врагов немного, поэтому просто примените против них управляемые ракеты. Противники не используют постановщики помех, так что ракет вам должно хватить, при условии, что будете стрелять с близкого расстояния (в этом случае не промахнетесь).

По прибытии на «Мидуэй» вы встретитесь с начальницей ремонтников по имени Рэйчел (Rachael). Она – тоже старая знакомая ветеранов **Wing Commander**. *Впервые она появилась еще в третьей части сериала* **(Heart of Tiger)**. *Там она активно помогала Блейру в несении военной службы. Однако с Кейси у нее разговор будет короткий, и наш незадачливый ас снова получит от ворот поворот.*

В баре Кейси познакомится с парнем по имени Даллас (Dallas). Фанатам кинофантастики его лицо может показаться знакомым. И не случайно – его роль играет актер, снявшийся в фильме П. Верховена «Робот-полицейский» (Robocop). Там он играл карьериста-чиновника из корпорации OCP, а тут ему дали совсем уж незавидную роль – трусоватого парня, никак не ожидавшего, что он попадет на настоящую войну.

К счастью, в баре не все такие. Старый ас Ястреб (Hawk), который в самом начале игры не захотел болтать с Кейси, теперь присоединится к беседе за столом, и вы узнаете некоторые любопытные подробности о том, что нашли на крейсере килрати десантники. Оказывается, экипаж не просто убили, а порезали на части, причем сделали это на манер ритуального жертвоприношения. Один из килрати начертил своей кровью на стене слово, которое можно перевести как «тьма» или «зло». Весело, ничего не скажешь.

Вылет второй: Спасение пилотов эскадрильи «Черная вдова» (Black Widow Rescue)

Боевое задание: инструктажа не будет, это вылет по тревоге. От вас требуется найти и привезти домой нескольких пилотов, попавших в засаду врага.

Ваш корабль: F/A-105a Tigershark H/R.

В двух навигационных точках вам встретятся многочисленные группы врагов. Рекомендую не тратить на первую группу все ракеты, стреляйте ими только наверняка (находясь точно сзади корабля противника и с близкого расстояния). Ну, а на вторую группу можете потратить весь оставшийся запас ракет.

После боя неунывающий весельчак Маэстро предложит Кейси выпить нечто на редкость вонючее. Впрочем, может быть, дело не в том, что напиток уж больно крепок, а в том, что Кейси пить не умеет?



Как бы там ни было, к столику приятелей подсядет блондинка Финли (Finley), офицер из отдела науки. И почему вокруг Кейси девочки все так и вьются? Как же он, бедолага, после этого службу будет бдить?

Вылет третий: Прочесать и вернуться (Sweep And Rendezvous)

Боевое задание: к «Мидуэю» приближается вражеский флот. Командование решило, что самое время уносить ноги. Вам приказано пройтись по навигационным точкам впереди «Мидуэя» и уничтожить всех врагов, которые там могут быть.

Ваш корабль: F-106a Piranha Scout.

Враги вам будут встречаться у каждой навигационной точки, но всякий раз их будет немного. Используйте против них ракеты и пулемет. Боезапаса вполне хватит (на уровне сложности «Rookie»).

Кейси снова встретится с Рэйчел. На этот раз она попросит извинения за свою резкость в прошлый раз (нет, прекрасная половина команды «Мидуэя» явно благоволит к Кейси!).

Между тем врата, через которые прибыли инопланетяне, медленно, но верно строятся в преддверии крупномасштабного вторжения.

Вылет четвертый: Перехват на «Осе» (Wasp Intercept)

Боевое задание: «Мидуэй» готовится уйти в гиперпространство. Враги же явно настроены помешать этому. Перехватите их и уничтожьте до того, как они успеют повредить «Мидуэю». Не забудьте, вам надо успеть вернуться на борт до прыжка, иначе корабль уйдет без вас!

Ваш корабль: F-110a Wasp Interceptor.

Врагов много, причем подкрепление к ним будет подходить периодически, так что накал боя не будет стихать ни



ни минуту. При лобовых атаках противника применяйте залповый огонь из всех ваших пушек. Ракет не жалейте: чем больше вы уничтожите врагов на раннем этапе, тем проще вам будет потом. Самое главное в этом задании – не увлекайтесь боем! Как только придет сигнал с несущего корабля, сразу прекращайте бой и летите к «Мидуэю». Если вы не успеете залететь в ангар, то корабль уйдет в гиперпространство без вас (в этом случае игра для вас закончится). Если в пылу боя вы отлетите от несущего корабля на большое расстояние, то не забудьте – у перехватчика имеется твердотопливный ускоритель (включается нажатием B), благодаря которому вы можете очень сильно повысить скорость. Для захода в ангар вам нужно просто приблизиться к «Мидуэю» вплотную – и все произойдет автоматически.

Бедолага Даллас снова паникует. Кейси использует все свое красноречение для повышения у того воинского духа. Вроде получилось.

Вылет пятый: Спасение конвоя (Convoy Rescue)

Боевое задание: «Мидуэй» отрезан врагами от всех линий снабжения Земного содружества. Однако удалось послать сигнал о бедственном положении корабля, и к нему идет конвой. Ваша задача – встретить конвой и защитить его от инопланетян.

Ваш корабль: F/A-105a Tigershark H/R.

Врагов прилично, но не сказать, чтобы много. Тем не менее, транспортные корабли спасти вы не сможете, так что не напрягайтесь излишне. После того, как уничтожите всех врагов вблизи транспортов, состыкуйтесь (пролетите близко) с челноком SAR-21 (это корабль с желтыми полосами, вы его не пропустите). Вас дозаправят топливом, и теперь можете лететь к следующей навигационной точке. Под самый конец полета вам придется немного повозиться с врагами рядом с «Мидуэем».

Кейси получит возможность поболтать с Финли. Разговор будет вертеться вокруг древнего пророчества килрати о конце света (точнее, о конце всей Вселенной).

Вылет шестой: Встреча со звездолетом инопланетян (Alien Starship Encounter)

Боевое задание: «Мидуэй» преследуют враги. К счастью, они вынуждены были разделиться – неповоротливый крейсер не успевает за юркими эсминцами. Так что у землян есть возможность разгромить врага по частям. Вам предстоит участвовать в атаке на эсминцы. На вашу эскадрилью возложена задача уничтожить прикрывающие их истребители, тем самым расчистив путь для бомбардировщиков.

Ваш корабль: F/A-105a Tigershark H/R.

Довольно трудный бой. Помните, вы должны по мере сил помогать бомбардировщикам. Они медлительны и неповоротливы, истребители противника могут их уничтожить, а без бомбардировщиков вам с эсминцами не сладить. Кроме истребителей и эсминцев (Destroyers) попадется вам еще и корвет (корабль средних размеров). Первым делом направьте своих товарищей атаковать истребитель противника Squid, а сами сблизьтесь с корветом, сбавьте скорость наполовину, зайдите к нему с кормы (тогда он не сможет вас обстреливать) и уничтожьте его ракетами Dragon AP. Корвет медлителен и не сумеет увернуться. Если же вы с ним сразу не разберетесь, то он будет регулярно стараться стрелять вам в спину и, главное, отвлекать на себя ваших напарников, вследствие чего вам придется в одиночку возиться с истребителями. После корвета принимайтесь за истребители. Уничтожайте их управляемыми ракетами. Не забудьте натравливать ваших товарищей на тот или иной истребитель противника – толпой они его быстренько уговорят. Старайтесь во время сражения подлетать к эсминцам и расстреливать их генератор защитного поля (Shield Generator) и орудийные башни (Gun Turrets). Применяйте ракеты Dragon AP, если те еще у вас остались. По другим частям эсминцев (Bridge, Engines) не стреляйте – у вас ракеты и пушки для этого слабы, бомбардировщики сами закончат.

В баре между Кейси и Зеро произойдет неспешный разговор. Зеро поинтересуется, каково было Кейси чувствовать себя сыном самого знаменитого аса Земного содружества. Кейси в ответ осведомится об отце Зеро. Тот, оказывается, был историком, изучавшим килрати. И Зеро



помнит, как его отец говорил о пророчестве про конец света.

Вылет седьмой: Атака на крейсер (Cruiser Assault)

Боевое задание: прикрыть бомбардировщик и всячески помогать им при уничтожении крейсера инопланетян.

Ваш корабль: F-110a Wasp Interceptor.

Используйте твердотопливный ускоритель для сближения с врагом, далее сбейте ракетами как можно больше истребителей. Оставшихся добейте пушками. Далее принимайтесь за пушки крейсера.

В этом бою погибнет Даллас. Как-то помешать этому вы не сможете – таков сюжет игры.

Вы станете свидетелем похорон Далласа и других павших в борьбе с инопланетянами пилотов.

В баре основной темой разговора станут погибшие. И шутки Маньяка, заявившегося в этот момент в бар, окажутся последней каплей, переполнившей терпение Кейси...

В каюту Кейси заглянет Блейр, чтобы вывести молодого пилота из депрессии, а заодно и поговорить о высоких материях.

Вылет восьмой: Проникновение на передающую станцию (Relay Station Insertion)

Боевое задание: чтобы связаться с флотом Земного содружества и сообщить о своем бедственном положении, экипаж «Мидуэя» должен воспользоваться передающей станцией. Высадку на станцию проведут десантники, а вы будете прикрывать их.

Ввиду сложности предстоящей операции вашим напарником станет сам командор Блэр.

Ваш корабль: F – 105a Tigershark H/R

Когда прибудете на место, разгромите врагов. Ракеты применяйте без стеснения. Не забывайте – напарником у вас сам Блэйр, который воюет неплохо. После очистки района от врагов челнок с десантниками состыкуется со станцией. Через некоторое время начальник десантников Деккер вызовет Блейра, и тот тоже состыкуется со станцией. Прилетит заправочный челнок. Состыкуйтесь с ним (напомню, вам надо просто пролететь на близком расстоянии от него), перезагрузите боезапас и перезаправьтесь. Снова появятся враги. Блейр скажет, что спешит вам на помощь, но в этот раз на него не рассчитывайте – инопланетяне захватят его в плен. Как-то воспрепятствовать этому вы не сможете, но не волнуйтесь – Блейр не погибнет, вы еще спасете его, только это будет потом. А пока вам придется в одиночку разделаться с врагами.

Вылет девятый: Оборона передающей станции (Relay Station Defence)

Боевое задание: удержать врагов, пока десантники налаживают работу передающей станции.

Ваш корабль: F-105a Tigershark H/R.

Начнете вы один, но потом к вам пришлют помощь. Главное – не давайте врагам стрелять по передающей станции. Применяйте против них ракеты. Советую также включить дополнительные двигатели и постоянно маневрировать. Короче говоря, тяните время до прихода подкрепления.

Прибыв на «Мидуэй», Кейси не может найти себе места из-за пленения Блейра. Тем не менее командование в очередной раз повышает его, переведя в элитную эскадрилью «Черная вдова».

Но жизнь идет, и вот уже мы видим Кейси в баре, празднующего со своим приятелем Маэстро перевод в новую эскадрилью. Вскоре к Кейси подсядет Рэйчел, а Маэстро отправится поднимать воинский дух неудачнику Маньяку, который, как всегда, жалуется на несправедливость судьбы...

Вылет десятый: В поисках сокровищ (Treasure Hunt)

Боевое задание: инопланетяне установили специальный спутник, глушащий сигналы «Мидуэя». Вам надо найти этот спутник и доставить его на несущий корабль для исследования.

Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B.

Враги вам встретятся у первой и третьей навигационных точек. Применяйте ракеты и спаренные пушки (Full Guns). Скорость и маневренность вашего истребителя позволят вам расправиться со всеми врагами без особых усилий. А вот со спутником-«глушилкой» все будет сложнее. Мне так и не удалось найти его, хотя я осмотрел все спутники инопланетян в навигационной точке 3.

По возвращении на «Мидуэй» Талверт с милой улыбкой сообщит Кейси, что она нашла спутник и доставила его на корабль. Ну что тут скажешь...

Вылет одиннадцатый: Спасение пропавшего без вести (MIA Recovery)

В баре Ястреб сообщит Кейси о том, что один из пилотов, которых вел в бой Маньяк, не был подобран челноком после катапультирования из уничтоженного истребителя. Тут появится и сам Маньяк и начнет жаловаться на начальство, которое не позволяет ему отправиться на поиски своего парня. Кейси презрительно фыркнет и заметит, что «тут как-то странно пахнет», намекая на



Маньяка. Естественно, Кейси начальство не откажет, и он полетит спасать пилота.

Боевое задание: защищать челнок SAR, который послан, чтобы обнаружить и подобрать капсулу с катапультировавшимся пилотом.

Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B.

Врагов мало, но вся проблема в том, что они атакуют и вас, и челнок. Не утруждайте себя охотой за врагами: сосредоточьтесь на тех, которые нападают на челнок. Применяйте против них ракеты. Будьте осторожны: среди врагов будет 1 Devil Ray, который активно использует постановщики помех против ваших ракет, так что расстреляйте его пушками.

По прибытии на «Мидуэй» с Кейси захочет поговорить Рэйчел, но на этот раз беседу прервут.

Вылет двенадцатый: Зачистка периметра (Perimeter Sweep)

Боевое задание: для выяснения планов противника «Мидуэй» выпустил несколько челноков-разведчиков. Ваша задача – прочесать несколько навигационных точек и очистить их от врагов. Попутно защитите челноки от нападения врагов.

Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B.

Все просто. Внимательно следите за челноком и не давайте врагам атаковать его. Не стесняйтесь применять ракеты, однако не используйте их против Stingray. Главное – поймите тактику противника. Маленькие юркие истребители отвлекают вас от челнока, а другие враги тем временем начинают атаку. Поэтому держитесь все время поближе к челноку, не преследуйте врагов – предоставьте это вашим напарникам.

Вылет тринадцатый: Встреча с килрати (Kilrathi Rendezvous)

Боевое задание: уничтожить крейсер и несущий корабль противника.

Ваш корабль: TB-81a Shrike Class B.

В этом вылете килрати – ваши союзники, не стреляйте по ним. При приближении к кораблям врага включите дополнительные двигатели, иначе с вашей черепашьей скоростью вы не сможете толком маневрировать. Старайтесь избегать истребителей, а сами сосредоточьтесь на больших кораблях. Выберите какой-нибудь один в качестве жертвы и начните его систематически атаковать. Не забудьте, лучшая последовательность уничтожения отдельных частей корабля такова:

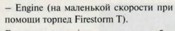
– Shield generator,

– Missile Turret (если таковой имеется),

– Gun Turrets,

– Bridge (на маленькой скорости при помощи торпед Valiant LT),

– Engine (на маленькой скорости при помощи торпед Firestorm T).



Если же захотите пострелять в истребители, пользуйтесь ракетами, автопушкой «Ураганный огонь» или спаренными энергетическими пушками (Full Guns).

Ворота, через которые прибыли инопланетяне, почти достроены.

Тем временем ничего об этом не подозревающие Кейси и Финли болтают. По словам Финли, на планете творится что-то жуткое: килрати просто исчезают, словно что-то пожирает их, как об этом сказано в пророчестве. Во время разговора с Финли Кейси посещает видение: инопланетяне пытают Блейра.

Вылет четырнадцатый: На выручку Культу Сивара (Cult of Sivar Rescue)

Между Кейси и Ястребом произойдет разговор. Оказывается, отец Кейси, легендарный ас Iceman, когда-то помог Ястребу, в то время еще зеленому новичку, обрести уверенность в себе.

Боевое задание: помочь килрати из Культа Сивара справиться с врагами и эскортировать первых к корвету килрати.

Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B.

Перед самым вылетом Ястреб откроет Кейси страшную правду о смерти его отца. В последнем бою истребитель Iceman'а был подбит, а сам он катапультировался. Но килрати подобрали капсулу, извлекли пилота, зверски убили его (разрезали на части), потом снова положили в капсулу и выбросили ее в космос. Через некоторое время капсулу подобрали земляне. Естественно, семье погибшего пилота о подробностях смерти Iceman'а ничего не сообщили.

Перебейте всех врагов. Это очень просто, тем более, что килрати вам помогут. Потом с вами по радио свяжется Ястреб и предложит разделаться с килрати. Ничего не делайте, просто ждите, потом включите автопилот. Оставшиеся в живых килрати вас не забудут и потом помогут.

Между Кейси и Ястребом произойдет ожесточенный спор по поводу поведения Кейси во время вылета, но, как и следовало ожидать, благородная позиция молодого аса победит.

Вылет пятнадцатый: Разведка Дула-7 (Swacs Scan of Dula-7)

Финли удалось расшифровать часть перехваченного послания инопланетян. Похоже, что они начали расчленять пленных людей для каких-то опытов.

Боевое задание: на разведку выслан челнок Swacs. Ваша задача – обеспечить его безопастность.

Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B.

Итак, берегите челнок Swacs, держитесь все время рядом и уничтожайте тех врагов, которые будут на него нападать. Против мелких истребителей не жалейте ракет!

По возвращении на борт «Мидуэя» Талверт сообщит Кейси, что Ястреб погиб.

В казарме старый пилот расскажет Кейси историю Ястреба – оказывается, все его близкие были уничтожены во время бомбардировки земной колонии флотом килрати. Ястреб уцелел, потому что учился в это время в Академии Флота. Кейси получит нож Ястреба как последний подарок.

Вылет шестнадцатый: Атака бомбардировщиков (Shrike Bomber Assault)

Боевое задание: благодаря разведке, проведенной в предыдущем вылете, обнаружен эсминец инопланетян. Его необходимо уничтожить.

Ваш корабль: TB-81a Shrike Class B.

С истребителями не связывайтесь, а уничтожьте при помощи ракет Dragonfly корветы врага (корабли среднего размера). Затем принимайтесь за эсминец. У него есть ракетная башня (Missile Turret), уничтожьте ее в первую очередь, затем – все остальное.

Вылет семнадцатый: Никаких выживших (No Survivors)

Боевое задание: уничтожить всех встреченных по пути врагов.



Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B.

Тут главное – не дать врагам улизнуть, иначе задание будет считаться невыполненным. Сбежать попытается один из Lamprey. Догоните его, включив дополнительные двигатели. Потом вернитесь и помогите напарникам прикончить всех остальных.

Вылет восемнадцатый: На штурм! (Storming the Rock)

Боевое задание: для захвата космической станции выслан челнок с десантниками. Ваша задача – защитить их на подходе к станции, потом защищать захваченную станцию, а под конец обеспечить безопастный отход челнока обратно на «Мидуэй».

Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B.

Ну, тут все очень просто. Используйте свою скорость для уничтожения всех врагов, а потом отходите от станции вместе с челноком.

Кейси наградят медалью.

Во время штурма станции десантники спасли пленного. Им оказался сам Блейр. Радость Кейси омрачает лишь мысль о его ответственности за пленение командора, но тот скажет, что Кейси действовал тогда правильно.

Вылет девятнадцатый: Удержать оборону (Holding the Line)

Боевое задание: озлобившиеся инопланетяне выслали против «Мидуэя» много истребителей. Вы должны уничтожить их всех, не дав им погубить несущий корабль.



Перед вылетом начальство сообщит Кейси, что его старые знакомые – килрати из Культа Сивара (см. вылет № 14) – предложили помочь в бою против инопланетян.

Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B.

Не зря вы тогда пощадили килрати! Их помощь окажется далеко не лишней в этом сражении. Вам придется сначала уничтожить врагов у навигационной точки, потом вернуться к «Мидуэю» и уничтожить атакующих его врагов.

Командование похвалит Кейси и скажет, что только из-за его благородного поступка (во время вылета № 14) килрати помогли землянам в этом бою.

Вылет двадцатый: Операция «Засада» (Operation Ambush)

Боевое задание: земляне обнаружили хорошо охраняемую передающую станцию инопланетян и решили устроить для ее стражей ловушку. Бомбардировщики под вашим командованием уничтожат антенны станции, а когда появятся привлеченные этой атакой враги, их атакует притаившаяся эскадрилья новых мощных истребителей.

Ваш корабль: TB-81a Shrike Class B.

Первым делом взорвите антенны у станции, не отвлекаясь на истребители врага. Учтите, антенны можно взять только торпедами. Всего антенн 7, а торпед у вас – 8 (считая Valiant и Firestorm). Отсюда мораль – стреляйте точно, без промаха. После уничтожения антенн появятся враги, но одновременно с ними придут и те самые новые истребители, которые затаились в засаде.

Маньяк переживает по поводу смерти двух своих пилотов-новичков. Кейси, как всегда, старается его ободрить.

Вылет двадцать первый: Уничтожение (Extermination)

Боевое задание: чтобы противник не узнал о планах землян, решено прочесать окрестности и уничтожить все корабли инопланетян, не дав никому скрыться. Для этого послано звено бомбардировщиков, которому будет помогать (и прикрывать их) звено истребителей под вашим командованием.

Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B.

Трудный бой. Ключ к победе – бомбардировщики, которые летят с вами. Дело в том, что для победы надо уничтожить эсминец и пару транспортов противника. Без торпед, которые несут бомбардировщики, вы не сможете это сделать. Поэтому берегите бомбардировщики. Не отдаляйтесь от них, стараясь уничтожить в первую очередь тех врагов, которые нападают на бомбардировщики.

Враги вам встретятся у трех навигационных точек. Сначала будет эсминец и прикрывающие его истребители, у следующей навигационной точки будут два транспорта и их эскорт, а напоследок на вас навалятся истребители вперемежку с бомбардировщиками. Аккуратнее с ракетами, т. к. враги постоянно используют постановщики помех! Из-за этого имеет смысл в самом начале переключиться на ракеты Pilum IV FF (они не отвлекаются на постановщики помех) и ими расстрелять как можно больше врагов. Это сильно упростит жизнь бомбардировщиков.

Кейси получит новую награду за победу в этом вылете.

А вот у бедолаги Маньяка возникнут трения с начальством по поводу его (Маньяка) способности успешно командовать звеном.

Вылет двадцать второй: Захват убийцы кораблей (Ship Killer Aquistition)

Боевое задание: обнаружен огромный боевой корабль инопланетян, который уничтожил целый флот килрати. Очевидно, он получил повреждения и в данный момент ремонтируется. Челнок с десантниками должен проникнуть на борт убийцы кораблей и собрать всю возможную информацию о нем. Ваша задача – уничтожить убийцу кораблей после того, как десантники покинут его.

Ваш корабль: TB-81a Shrike Class B.

Не особо связывайтесь с истребителями: вы для этого слишком медлительны. Хотя по возможности попытайтесь помогать своим напарникам. Основная ваша забота – убийца кораблей. Поначалу мостик и двигатель огромного корабля неуязвимы для вас. Не тратьте на них торпеды, а сосредоточьтесь на орудийных башнях. Когда десантники отойдут от корабля, с «Мидуэя» придет сообщение, что убийца кораблей готовиться атаковать «Мидуэй». При этом надписи «Bridge» и «Engine» окрасятся в желтый цвет. Быстро расстреляйте их торпедами – и дело сделано.

В баре Маньяка по-прежнему не ценят особы слабого пола. Один у него друг остался – Кейси. Из их разговора мы узна-



ем, что Маньяк подал прошение об отставке с поста командира звена – уж больно жизнь трудна.

Кейси вызовут на мостик, где в присутствии всего начальства его в очередной раз наградят и переведут в новую эскадрилью – «Волчья стая». Друзья поздравят Кейси, а Блейр проводит его долгим взглядом.

Между тем ворота, через которые прибыли инопланетяне, полностью построены. Но и плазменная пушка на «Мидуэе» тоже готова.

Офицер Финли обнаружила возможное уязвимое место инопланетян – систему охлаждения генераторов ворот.

Вылет двадцать третий: Вылет на Vampire или Devastator (Vampire / Devastator Duty)

Это – первое задание, которое вы можете пройти двумя способами, т. е. на двух кораблях – истребителе и бомбардировщике. На мой взгляд, на истребителе веселее.

Вариант 1.

Боевое задание: прикрыть бомбардировщики, которые атакуют несущий корабль инопланетян.

Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A.

Все просто, как дважды два. Взорвите генератор щита несущего корабля и его орудийные башни, попутно уничтожая истребители противника.

Вариант 2.

Боевое задание: уничтожить несущий корабль инопланетян.

Ваш корабль: TB-80b Devastator Class A.

Вы очень медлительны, поэтому не пытайтесь преследовать истребители противника. Пускайте в них ракетами и помните – ваши лазерные турели автоматически стреляют по тем врагам, которые окажутся достаточно близко. Старайтесь избегать орудийных башен тяжелых кораблей противника, т. к. из-за вашей медлительности не сможете от них увернуться. Простейшая схема победы такова: сначала включаете дополнительные двигатели и сближаетесь с тяжелым кораблем. Плазменными пушками уничтожаете его генератор щитов, потом отходите на 5-8 тысяч метров и пускаете по мостику и двигателям торпеды. Вот и все.

Вылет двадцать четвертый: Разминирование / Атака на крейсер (Mine Sweep / Cruiser Assault)

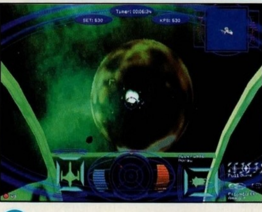
Еще одно задание, которое вы можете пройти как на бомбардировщике, так и на истребителе.

Вариант 1.

Боевое задание: уничтожить минное поле, выставленное инопланетянами на пути «Мидуэя».

Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A.





Вам надо просто уничтожить всех врагов. Активно применяйте ракеты, т. к. инопланетяне навалятся всей массой именно на вас, не особо обращая внимание на другие истребители Земного содружества. Против быстрых врагов Skate используйте IR-ракеты, против Manta – FF-ракеты.

Вариант 2.

Боевое задание: уничтожить крейсеры противника.

Ваш корабль: TB-80b Devastator Class A.

Действуем аналогично вылету № 23. Подлетаем на форсаже, плазменной пушкой взрываем генератор щитов, потом с безопасного расстояния расстреливаем торпедами двигатель и мостик. Единственный нюанс – стреляйте без промаха. Дело в том, что вам потом, после уничтожения ваших основных целей, прикажут помочь еще одной группе бомбардировщиков. Так что лишние торпеды для расправы с тяжелыми кораблями придутся как раз кстати.

Вылет двадцать пятый: Патруль поля астероидов (Asteroid Field Patrol)

Боевое задание: пройти по всем навигационным точкам и уничтожить всех врагов.

Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A.

Вместо ракеты Pilum вам дадут Enhanced LRIR – ракету дальнего радиуса действия с инфракрасной наводкой. Это штука мощная, но в данном вылете она еще не до конца проверена, поэтому имеет неприятную привычку время от времени промахиваться. С этим ничего поделать нельзя, приходится смириться.

Выполнить это задание очень просто. Сначала уничтожьте инопланетян, атакующих «Мидуэй», потом отправьтесь прочесывать навигационные точки. С «Мидуэя» придет сообщение о том, что замечен еще один убийца кораблей. Вы на него наткнетесь во время своего патруля. Просто пролетите мимо него на близком расстоянии и, когда придет еще одно послание с «Мидуэя», возвращайтесь домой.

Вылет двадцать шестой: Атака на убийцу кораблей (Ship Killer Assault)

Боевое задание: итак, обнаружен новый убийца кораблей. Его, естественно, надо уничтожить.

Ваш корабль: TB-80b Devastator Class A.

На ваш корабль установлены кое-какие новые штучки. Среди них:

Enhanced T (4 штуки) – очень мощная торпеда с увеличенным радиусом действия,

Enhanced LRIR (6 штук) – с этой ракетой мы уже знакомы, Enhanced LT (8 штук) – легкая торпеда с увеличенным радиусом действия.

Действуем следующим образом:

сначала корвет – две ракеты LRIR,

потом убийца кораблей и крейсер (по накатанной колее).

Не ввязывайтесь в бой с истребителями и с орудийными башнями.

Вылет двадцать седьмой: Защита плазменной пушки (Plasma Gun Defense)

Боевое задание: инопланетяне почуяли недоброе и бросили армаду истребителей и бомбардировщиков, чтобы уничтожить плазменную пушку «Мидуэя». Остановите их! Заодно испытайте новые ракеты (примените по одной ракете каждого вида).

Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A.

Недоработки, связанные с новыми ракетами, устранены. Теперь эти ракеты не будут промахиваться.

Никаких трудностей у вас не будет. Держитесь возле «Мидуэя» и перехватывайте врагов, атакующих несущий корабль.

Вылет двадцать восьмой: Пометьте цель (Painting The Target)

Боевое задание: из-за проблем с технологией инопланетян выстрел плазменной пушки «Мидуэя» сработает только в том случае, если выпущенный плазменный сгусток будет «зажжен» внешним ядерным устройством.

Ваш корабль: TB-80b Devastator Class A.

На ваш корабль установлена особая ракета – Targ. Disk (1 штука). Ею надо выстрелить в транспортный корабль инопланетян.

Итак, на скорости сближаемся с транспортом противника и выпускаем Targ. Disk. Потом уносите ноги. Все остальные цели в данном задании вторичны.

Плазменная пушка «Мидуэя» выстрелит, установленное вами устройство зажжет плазменный сгусток, и от могучего флота инопланетян останется одно только воспоминание.

Начальство «Мидуэя» в полном составе посетило бар пилотов. И принесло неприятные вести – оказывается, второй раз стрелять из плазменной пушки нельзя, иначе она перегреется и взорвется. Поэтому ворота, через которые приходят враги, придется взрывать по-старинке, при помощи истребителей.

Командор Блейр собрался воевать, но ему не дают, мотивируя плохим здоровьем. Между Блейром и Кейси произойдет короткий разговор, и старый ас поклянется, что все равно будет драться.

Вылет двадцать девятый: Уничтожение остатков флота инопланетян (Fleet Remnant Destruction)

Боевое задание: вам поручено прикрыть бомбардировщики, атакующие тяжелые корабли, а заодно – уничтожить всех инопланетян.

Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A.

У вас опять новые игрушки. Помимо хорошо вам знакомых ракет Enhanced LRIR (4 штуки) и Spiculum V IR (4 штуки) добавятся еще Anti-radiation (4 штуки) и Enhanced LRAR (4 штуки). Последние две ракеты имеет смысл применять против орудийных башен тяжелых кораблей (они начинают захватывать цель на коротком расстоянии).



Все, как всегда. Защищайте бомбардировщики и расстреливайте своими новыми ракетами орудийные башни тяжелых кораблей противника – ваша скорость позволит вам легко увернуться от их выстрелов. А бомбардировщикам уничтожение орудийных башен значительно облегчит жизнь.

Вылет тридцатый: Перехват тяжелых ракет (Cap missile Interception)

Боевое задание: Инопланетяне запустили по «Мидуэю» особые мощные ракеты. Если они попадут – несущий корабль будет уничтожен. Перехватите эти ракеты!

Ваш корабль: F 110a Wasp Interceptor.

Врубайте твердотопливный ускоритель и пролетите мимо врагов – тяжелые ракеты Capship Missiles летят позади них. Вам надо успеть очень быстро сбить их своими ракетами дальнего радиуса действия. Достаточно одного попадания. Дальше начинайте охоту за бомбардировщиками противника Manta, используя дополнительные двигатели. Стреляйте в них ракетами с любой дистанции, а если не успеваете – оскорбляйте по радио (нажмите C, потом выберите «Taunt Enemy»). Смысл в том, чтобы отвлечь их на себя и не дать атаковать «Мидуэй».

Вылет тридцать первый: Нападение на корабли сопровождения дредноута (Dreadnought Support Assault)

Боевое задание: ворота инопланетян прикрывает огромный дредноут, а его, в свою очередь, прикрывают еще тяжелые корабли сопровождения. Ваша цель – уничтожить как раз эти самые корабли.

Ваш корабль: TB-80b Devastator Class A.

Все стандартно. Сначала держитесь на расстоянии от тяжелых кораблей (чтобы орудийные башни вас не беспокоили) и расстреливайте истребители (чтобы потом в спину не стреляли). Потом на скорости сближайтесь с тяжелыми кораблями, взрывайте генератор щитов, отходите на безопасное расстояние и торпедами добивайте цель. Стреляйте точно! Вам снова придется прийти на выручку другой группе с «Мидуэя» в следующей навигационой точке. Там тоже будут тяжелые корабли.



Вылет тридцать второй: Корабль-чудовище (Defang The Beast)

Это задание состоит из двух частей-вылетов.

Часть 1.

Боевое задание: уничтожить генератор щитов и орудийные башни дредноута.

Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A.

Довольно сложный бой. Первым делом врубайте форсаж и взрывайте генератор защитного поля. Потом летайте между «щупальцами» дредноута и стреляйте то по орудийным башням, то по множеству истребителей противника. Тут главное – постоянно маневрировать, не зацикливаясь на одной какой-то цели. Не получается ее уничтожить с первого захода – переключайтесь на другую.

Часть 2.

Боевое задание: уничтожить дредноут (взорвать мостик и двигатели), перебить все истребители инопланетян и победить их аса.

Ваш корабль: TB-80b Devastator Class A.

Первым делом надо разобраться с асом, иначе потом худо будет. Он летит на Devil Ray. Атакуйте его на расстоя-

нии ракетами дальнего радиуса действия и прикажите своему звену атаковать его. Не дайте ему начать бой – вы медлительны, а у него пушки очень мощные. После аса уничтожьте мостик и двигатели дредноута и принимайтесь за истребители.

Вылет тридцать третий: Уничтожение ворот (Wormhole Destruction)

Боевое задание: чтобы уничтожить ворота инопланетян, надо уничтожить генераторы. А чтобы уничтожить генераторы, надо отключить их защитное поле. Для этого высылается челнок с десантниками. Ваша задача – сопровождать его и потом уничтожить ворота.

Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A.



Стреляйте по врагам – их будет море разливанное, причем по мере уничтожения одной части из ворот будет появляться подкрепление. Правда, к вам тоже потом прибудет подкрепление, но не расслабляйтесь по этому поводу. Берегите ракеты: они вам понадобятся немного позже. По мере того как десантники будут отключать защитное поле башен (их название станет окрашено в зеленый цвет), уничтожайте башни (не тратьте на них ракеты – одного точного выстрела пушек вполне достаточно).

В конце концов, останется только одна башня с генератором.

На мостике «Мидуэя» идет совещание. Десантники не могут пробиться к последней башне, поэтому решено послать новую группу. И возглавит ее сам командор Блейр.

Перебейте всех врагов (новые прибывать уже не будут). Можете потратить все свои ракеты. После уничтожения врагов летите к новой навигационной точке, там состыкуйтесь с заправщиком. Он пополнит запас ваших ракет и топливных баков для дополнительных двигателей. Возвращайтесь к воротам и снова вступайте в неравный бой. В конце концов Блейр отключит защиту у последней башни. Взрывайте ее.

Вы увидите последний бой командора Блейра.

Кейси и его друзья благополучно вернутся на «Мидуэй».

Кейси наградят. Он будет долго смотреть на медаль, очевидно, вспоминая Блейра. Потом придет Талверт и принесет ту самую бутылочку вина, которую она конфисковала у Маэстро в самом начале игры. Вместе с Кейси они выпьют за все хорошее...

Андрей Шаповалов

Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

НОВОСТИ

Появилась чуть более подробная информация о фильме по игровому сериалу **Wing Commander**. Главная новость касается утверждения окончательного названия картины – она получит оригинальное название игры, т. е. Wing Commander. Съемки фильма уже должны были начаться в Германии и Люксембурге.

Кстати, на роль капитана Дэверо (Deveraux), более известной как Angel, наконец-то утверждена актриса, наиболее точно соответствующая этому светлому образу. Ей стала Саффрон Барроуз (Saffron Burrows), представительница молодого перспективного потока звездочек, вознесшаяся на пик популярности после выхода комедии «В кругу друзей» (Circle of Friends) и снявшаяся в таких фильмах, как Hotel De Love и In The Name Of The Father. О нынешней популярности в Голливуде этой «волевой брюнетки» говорит хотя бы тот факт, что параллельно с фильмом Wing Commander в 1998 году она снимется в новой картине Вуди Аллена (Woody Allen) с такими звездами первой величины, как Леонардо Ди Каприо (Leonardo DiCaprio) и Ким Бессинджер (Kim Bassinger).

Надо заметить, что Wing Commander постепенно собирает в себе настоящий букет перспективных молодых талантов, которому сможет позавидовать даже такой признанный лидер индустрии фильмов по играм, как Mortal Kombat. Теперь в звездной саге помимо знаменитого Макдаузла будут сниматься Минни Драйвер (Minnie Driver), знакомая российскому киноману по роли Ирины в знаменитом бондовском «Золотом Глазе», и Мэтью Лиллард (Matthew Lillard), исполнитель роли Эммануэля Голдштейна в фильме «Хакеры» (Hackers).

***

Это уже стало хорошей традицией. На сайте http:// www.annihilated.com можно найти новые боевые единицы для игры **Total Annihilation** компании *Cavedog*. Новинка называется **CORE Riot Tank**.

***

Компания *«Коминфо»* выпустила очередной диск из серии **«Интерактивный мир» – «Энциклопедия классической музыки»**. С помощью этого диска вы сможете познакомиться с историей и сегодняшним днем классической музыки, прочитать более 1.100 статей и просмотреть более 200 изображений, 21 видеофрагмент и прослушать 170 аудиофрагментов общей продолжительностью около 5 часов, а также посетить 11 тематических экскурсий.

«Энциклопедия классической музыки» включает в себя 4 главы – «Статьи», «Экскурсии», «Хронологии» и «Викторины», каждая из которых содержит подборки тематического материала по интересующей теме, много интересной и полезной информации о композиторах, произведениях, музыкальных направлениях и истории их создания и развития. Здесь же вы сможете найти словарь, в котором собраны все музыкальные термины, помогающие ориентироваться в музыкальном мире. А в разделе «Викторины» вы сможете проверить свою эрудицию в области классической музыки.

«Энциклопедия» уже поступила в продажу, и рекомендованная розничная цена продукта составляет порядка 29$.

***

Компания *Electrotech* 10 февраля отправила в печать **«Энциклопедию Брокгауза и Ефрона»**, и примерно 25 февраля этот продукт должен поступить в продажу. Как показывает проходящая на днях выставка «Информационные технологии в образовании», **«Энциклопедия»** вызывает широкий интерес у публики, и есть все основания полагать, что этот проект будет пользоваться популярностью не только в узких кругах специалистов. Компания в течение прошлой недели подписала соглашение практически со всеми крупными дистрибьюторскими компаниями по распространению компьютерного софта (*1С*, *Compulink*, *«Бука»*, *«Амбер»*, *Soft Club*, *R-Style*) на распространение **«Энциклопедии Брокгауза и Ефрона»** на российском рынке.

Информационное агентство «Galaxy Press»

IGNITION

Разработчик	UDS
Издатель	Virgin Interactive
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	аркадные гонки.
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95 + DirectX 3.0a.
Процессор – Pentium 100 (рекомендуется Pentium 133).
Оперативная память – 16 Мб.
Видеоплата – 1 Мб PCI (с сервера разработчиков можно скачать патч, добавляющий в игру поддержку 3Dfx-акселератора).
Привод CD-ROM – четырехскоростной.
Другие устройства – джойстик или рулевое управление.
Необходимо 38 Мб свободного места на жестком диске.

Игра **Ignition** сочетает в себе два игровых жанра. Это хорошая аркада и одновременно гоночный симулятор. Конечно, многие игроки, предпочитающие «чистые» симуляторы, сразу откинут мысль о ее покупке, решив, что игра не заслуживает их внимания, но это не так. **Ignition** – не стандартная гоночная игра, где трассы взяты из жизни, а автомобили выполнены по образцу и подобию реальных гоночных машин. В этой игре вам предстоит покататься не на обычных автомобилях, а на машинках-малютках. Вряд ли в реальной жизни у вас будет такой шанс. Это забавная, и даже немного сложная игра, а не имитация реальной жизни, и так к ней и нужно относиться, тогда вы действительно получите удовольствие от процесса игры.

Что хорошего можно сказать об игре? Во-первых, она не предъявляет высоких требований к компьютеру. Во-вторых, у игры удобный интерфейс. Она очень проста в освоении. Игровой экран удобен для восприятия, так как вся важная информация выделена крупным шрифтом. Если говорить о меню игры, то оно также сделано очень просто. Есть и еще один плюс: меня всегда радуют гонки, в которых поддерживается режим разделения экрана (Split Screen), что дает возможность играть вдвоем на одном компьютере. Если вы уже накупили себе различных «примочек» к компьютеру, то вы можете использовать для игры (помимо клавиатуры) как обыкновенный джойстик, так и любое рулевое управление. Звуковые эффекты сделаны очень неплохо, но, увы, не реалистично. Что действительно радует, так это музыкальное сопровождение.

PC CD ROM

Теперь насчет трасс и машинок. Трассы в **Ignition** – это, пожалуй, самая замечательная вещь в игре. Они детально и грамотно продуманы так, чтобы вам было интересней играть. На трассах можно повстречаться с обвалами, обрывами, разрушенными мостами, трамплинами, невероятными спусками, поездами, несущимися через дорогу именно по тому месту, где вы сейчас проезжаете, и со многими другими неожиданностями... Сами же машинки мне не очень понравились. Они сделаны очень примитивно и отличаются друг от



друга несколькими техническими характеристиками. Хотя есть и преимущества, которых так часто не хватает многим другим играм: каждая машина имеет свое, индивидуальное звучание (шум мотора, звук ускорения), а также свой вариант ускорения.

Главное меню

Single Player – начать одиночную игру:

- championship – чемпионат, в котором кроме вас принимают участие еще пять компьютерных соперников. Вы можете выбрать любую машину, но трассы, по которым вам нужно будет проехать, будут идти по очереди (все трассы). Каждый раз вы должны занять не ниже третьего места;
- single race – одиночный заезд. На любой машине вы едете по любой трассе. В заезде участвуют еще пять компьютерных соперников;
- time trial – заезд на время. Участвуете только вы. Можете выбрать любую машину и трассу. Этот игровой режим полезен для тренировки. Вы можете играть в

нем, если хотите ставить рекорды на трассах;

pursue mode – отсеивание. Этот режим достаточно забавный. Он такой же, как одиночный



заезд (single race), только после того, как все гонщики закончат круг, игрок, последним пересекающий финишную черту, взрывается;

Multiplayer – опции для игры в режиме «несколько игроков»:

split screen – играть вдвоем с другом на одном компьютере. Экран делится пополам по вертикали;

network game – играть в **Ignition** по локальной сети (по протоколу IPX);

Options – настройки:

game options – настройки игры. Вы можете выбрать уровень сложности игры: amateur (легкая) / normal (нормальная) / pro (сложная); а также включить/выключить машину-привидение (ghost car);

gfx options – настройка графики: **resolution** – задать разрешение экрана: 320x200 / 640x480 / 800x600, **screen size** – задать размеры игрового экрана, **mip mapping** – включить / выключить поворот экрана в ту сторону, в которую поворачивает автомобиль (если вы, например, поворачиваете вправо, то экран также поворачивается вправо), **persp. poly** – использовать / не использовать широкий обзор, **skid marks** – оставлять / не оставлять следы от тормозов на дороге, **smoke** – включить / выключить дым из-под колес и из выхлопной трубы автомобиля;

sound options – настройки звука. Вы можете включить / выключить воспроизведение музыкальных треков с компакт-диска (cd music) и установить порядок их проигрывания, а также отрегулировать уровень громкости звуковых эффектов;

player 1 options – настройки для первого игрока: **name** – имя первого игрока (не должно превышать трех символов), **gearbox** – автоматическая или ручная коробка передач, **controls** – выбор управления игрой (клавиатура, рулевое управление, джойстик или геймпад, **auto acc** – включить / выключить автоматический набор скорости (не советую ставить –



неудобно), **keyboard config** – настройка управления с клавиатуры, клавиши управления, **joystick calib** – калибровка и настройка кнопок при управлении джойстиком или геймпадом, **pedals calib** – калибровка и настройка педалей при использовании рулевого управления;

player 2 options – настройки для второго игрока (полностью идентичны настройкам для первого игрока);

restore settings – вернуть все настройки в положение по умолчанию;

reset ghost car – восстановить машину-привидение. Это очень смутный пункт меню, потому что мне лично никогда не удавалось уловить разницу при включении или выключении этой опции. Может быть, вам это удастся;

Best Time – статистические данные игроков на каждой из трасс;

Quit – выход из игры.

Управление

Для первого игрока		Для второго игрока	
↑	– газ. Данная клавиша не работает при включенном режиме автоматического набора скорости (auto acc);	F	– газ. Данная клавиша не работает при включенном режиме автоматического набора скорости (auto acc);
↓	– тормоз;	V	– тормоз;
←	– поворот налево;	C	– поворот налево;
→	– поворот направо;	B	– поворот направо;
RShift	– турбо-ускорение;	Z	– турбо-ускорение;
/	– повышение передачи;	\	– повышение передачи;
. (точка)	– понижение передачи;	LShift	– понижение передачи;
, (запятая)	– вид спереди.	S	– вид спереди.

Игровой экран

Игровой экран дает вам полную информацию о состоянии гонки. Смотрите на рисунок: цифры на нем помогут вам разобраться с информацией, представленной на игровом экране.



1 – счетчик. Total Time – общее время гонки. Lap Time – время, прошедшее от начала круга (каждый новый круг этот счетчик сбрасывается).

2 – номер позиции, которую вы занимаете в гонке (с 1 по 6).

3 – машина, на которой вы едете.

4 – дорожный знак. Благодаря знакам, в **Ignition** игрок всегда может узнать, что его ждет впереди.

Дорожные знаки бывают трех видов:

красные – опасность:

восклицательный знак – впереди опасный трамплин или съезд; *изогнутая стрелка* – впереди опасный поворот. Узнать, в какую сторону и какого вида будет поворот, можно по виду самой стрелки; *машина, падающая с обрыва* – впереди пропасть; *перевернутая буква «П» с закругленными концами* – впереди рухнувший мост;

желтые – предупреждение:

изогнутая стрелка – впереди поворот;

зеленые – информация:

раздвоенная стрелка – внимание: впереди развилка.

5 – этот прибор состоит из двух частей: слева – датчик оборотов двигателя, справа – электронный спидометр.

6 – схема коробки передач. Если переключатель установлен в положение «LO», то автомобиль едет на пониженной передаче; если а положении «HI», то автомобиль едет на повышенной передаче; если в положении «R», то у автомобиля включена задняя скорость.

7 – шкала, показывающая, сколько осталось до полного накопления энергии для ускорения. Шкала заполняется снизу вверх.

8 – шар-индикатор. Если этот шар имеет такой же вид, как на рисунке, значит, вы можете использовать режим ускорения. Если шар-индикатор прозрачен, то энергия для режима ускорения накапливается.

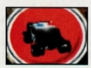


Автомобили

Относительные характеристики машинок вы можете увидеть непосредственно в игре. Все они имеют четыре критерия оценки – ускорение, мощность турбины, скорость и сцепление с дорогой (устойчивость). Я же расскажу вам о машинках чуть подробнее.



Evac – плохонький автомобильчик для черепашьей езды по сельской местности. Если вам нужна скорая помощь, не вызывайте его. Пока он доедет, помощь вам, возможно, уже не понадобится. Единственное, что у него есть хорошего – классная внедорожная резина. Такие колеса вывезут вас из любого оврага.



Enforcer – как и любая полицейская машина, эта имеет мощную турбину, позволяющую ей быстро вырываться вперед. Для извилистых трасс этот автомобиль неплох, потому что позволяет быстро набирать скорость после поворотов. Единственное – дорогу он «держит» плохо, так что нужно обладать определенным уровнем профессионализма, чтобы управлять этой машинкой.



Redneck – это середнячок во всем. Зачем, спрашивается, такой машине участвовать в гонках? На ней хорошо кататься по городу и стоять в пробках.



School Bus – дожили, теперь даже самый завалящий школьный автобус лезет участвовать в гонках. И тем не менее, его скоростные характеристики дают ему шанс на победу при условии, что он не свалится в пропасть и не упадет с разрушенного моста, потому что турбина у него слабенькая. Кроме этого, своей массой автобус может внести раздор в стан противников на старте и создать им дополнительные трудности на дороге.



Monster – скорость – вот главное достоинство этого автомобиля. Он хорош на прямых трассах, где мало крутых поворотов.

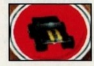


Bug – этот малыш дает вам шанс приехать к финишу первым. Как говорится – мал, да удал. Он очень быстро набирает скорость, но вот поставить более мощный мотор в такую малютку побоялись. Как ни странно, он неплохо «держит» трассу. Вы можете также использовать его маневренность для того, чтобы ставить противников в неудобное положение.

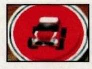


Smoke – такой переедет вас и даже не заметит. Для участия в Camel Trophy он, наверное, пригодился бы, но для данных трасс – вряд ли. Отличная резина и устойчивость на дороге – вот основные положительные качества

этого автомобиля. А так – ни разогнаться как следует, ни прокатиться с ветерком вы на нем не сможете. Лучше возите на нем картошку с дачи.



Vegas – машина с таким романтичным названием должна быть прекрасна. Так оно и есть: если закрыть глаза на плохое сцепление с дорогой, то все остальное вполне удовлетворяет требованиям взыскательных гонщиков. Так что, если вы не боитесь улететь в кювет в самый ответственный момент, то обратите на эту машину особое внимание.



Coop – средняя машина для неторопливых автомобильных прогулок за город на пикник. Не берите ее, пусть постоит в гараже до лучших времен. Или посоветуйте ее своему противнику.



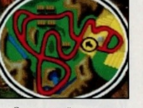
Banana – на этой машине нужно уметь ездить. Если вы умеете хорошо управлять виртуальным автомобилем, то ваши шансы на победу на этой машине очень велики.



Ignition – вот оно, совершенство! Правда, заполучить эту машину можно, только зная коды (но с этим у вас проблем не будет). Эта классная тачка позволит даже начинающему гонщику почувствовать себя асом. Ну, а если вы уже профи – победа у вас в кармане.

Трассы

А теперь возьмемся за трассы. Всего в **Ignition** семь трасс, отличающихся друг от друга уровнем сложности, красотой окружающего мира, наличием опасностей и прочими деталями.



Moosejaw Fall

Эта трасса самая первая в списке и, наверное, самая легкая. Трасса проложена в пригороде, но большая ее часть проходит по горным дорогам среди ущелий. Проезжая по ней, вы столкнетесь с некоторыми трудностями. Это: опасный переезд через железную дорогу (обычно, как только вы собираетесь переехать через него, то сразу откуда-то появляется поезд и несется на всех парах на вас); крутой поворот на горной дороге, не имеющей защитных бортиков (машина легко может влететь в протекающую за дорогой горную речку); разрушенный мост, переезжать через который нужно на очень высокой скорости (перед ним используйте ускорение); а иногда можно нарваться на трактор, который изредка появляется на сельской дороге. Но, несмотря на все эти опасности, трасса все равно довольно легкая по сравнению с остальными, а главное – на ней не соскучишься.



Gold Rush

Это трасса средней сложности. Она проложена среди песчаных карьеров (что, конечно, не радует глаз) и изобилует опасностями. Проезжая по ней, вы постоянно нарываетесь на какие-нибудь неприятности. Сначала вы летите вниз с карьера, и если вы перед этим ехали на высокой скорости, то вас обязательно развернет в противоположную сторону. Проехав чуть подальше, вы обязательно попадете под горный обвал. Ваше счастье, если вы успеете притормозить (если же вас все-таки накроет обвалом, ваша машина сплющится, и вы не сможете поворачивать, но зато скорость не потеряете). Еще дальше, как назло, через дорогу проложены рельсы – вы подъезжаете к переезду одновременно с поездом (вот так чудно устроено у них расписание поездов). Под конец круга вы выезжаете на асфальтированную дорогу и проезжаете через перекресток, и именно в это время на вас мчится грузовая фура (а иногда сразу две). Так же можно отметить всяческие разные мелочи типа поворотов на трассе, за которыми сразу находится либо разрушенный мост, через который нужно пролететь на высокой скорости, либо пропасть. Просто дорога смерти какая-то!



Snake Island

Как ни странно, мне эта трасса показалась легче, чем первая. Она не напрягает всяческими неожиданными опасностями, а окружающая местность радует глаз. Трасса проходит по красивой горной местности у моря. Сложность заключается только в том, как проложена сама трасса, а не в препятствиях, которые находятся на ней. Но все же я скажу несколько слов о поджидающих вас опасностях: с самых первых метров трасса снижается ниже уровня моря, но на короткое расстояние. Между тем, в этом месте поперек трассы образуется водный канал, по которому спокойно проплывают катера. Они и станут ва-

шей первой преградой (сильно не волнуйтесь, катера очень редко налетают на автомобили). Чуть дальше вас ждет обрыв, который находится прямо на повороте, и если не сбросить скорость, то можно улететь в морскую даль. Самая незначительная опасность находится в конце трассы – обрушившийся мост. Единственный совет – перед мостами такого типа включайте ускорение.



Lost Ruins

Эта трасса проложена в джунглях. Все очень красиво и не так уж трудно. Вот основные сложности, которые вас ждут на этой трассе: опасный поворот, при проезде которого можно вылететь за пределы дороги в пропасть; уже проехав свыше середины трассы, вы нарветесь на катящиеся сверху прямо на вас большие камни; прямо перед самым финишем вам придется спрыгнуть с вершины горы вниз, но перед тем как прыгать, советую использовать ускорение, чтобы избежать лишних неприятностей.



Yodel Peaks

Эта трасса проложена в пригороде, заваленном снегом. И именно снег увеличивает сложность проезда по ней. На мой взгляд, эта трасса самая интересная и красивая. Здесь мало опасностей (всего две): первое, что вы встретите на своем пути – это обрушившийся мост, через который нужно перепрыгнуть, используя ускорение; а под конец круга на вас может обрушиться снежная лавина, что приведет к смертельному исходу.



Cape Thor

Эта трасса, также как и Yodel Peaks, достаточно интересна. Она проложена среди каких-то неведомых краев земного шара, так как одна часть ее проходит среди обледенелого моря, а другая часть – в каких-то лесах, не покрытых снегом. Трассу можно было бы назвать легкой, если бы не некоторые опасности. Первая требует от игрока достаточного уровня профессионализма: она заключается в том, чтобы проехать по обледенелой дороге без ограждений (рядом – пропасть), а затем перепрыгнуть через обрушившийся мост (довольно сложно удержаться на дороге, а затем еще и перескочить через рухнувший мост). Вторая – нужно перепрыгнуть через вулканчик, попав в который, вы взорветесь.





Tokyo Bullet

Как вы уже догадались, трасса проходит по городу Токио. Ох уж и намудрили эти японцы с поворотами... Трасса не очень сложная. К основным опасностям можно отнести раскиданные по всей дороге разбитые здоровые грузовые фуры, причем на этой трассе они разбросаны в разных местах в количестве пяти штук (вот уж не думал, что японцы позволяют себе такую халатность). Еще одна странность: оказывается, не только в Москве, но и в Токио дорожные рабочие никак не научатся делать мосты так, чтобы они не обрушивались под вами. Кроме этого, дорога проходит мимо какой-то речки и не имеет защитных бортов по краям, следовательно, в эту самую речку слететь – проще некуда.



Павел Мизинов

Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

НОВОСТИ

Первая часть игры **Red Baron** стала одной из самых популярных авиаимитаторов, но ее продолжение во многом разочаровало поклонников.

Основные претензии были к плохо реализованному многопользовательскому режиму, кампании с большим числом ошибок и отсутствию поддержки акселераторов 3D-графики.

Не удивительно, что у компании *Sierra* возникло желание исправить положение с **Red Baron II**. В ближайшее время появится патч, который исправит некоторые ошибки.

Но потом *Sierra* надеется выпустить Super Patch (во втором квартале 1998 г.). Этот Super Patch будет уже иметь поддержку Glide и *D3D*.

Из похожих новостей стоит сказать о том, что *Dynamix* продолжит свою серию **Aces** (в которую входят игры **Aces of the Pacific**, **Aces Over Europe**). Следующем продуктом станет **Aces: X-Fighters**, которая появится в четвертом квартале текущего года.

Информационное агентство «Galaxy Press»

РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ПРАВО НА РИСК



Разработчик	Wanderlust Interactive
Локализатор	Logrus
Издатель	«Новый Диск»
Выход	январь 1998 г.
Жанр	детский квест с элементами обучения
Рейтинг	★★★★★★★☆☆☆

Минимальные требования:
Операционная система – Windows 95
Процессор – DX2/66
Оперативная память – 16 Мб
Видеоплата – 1 Мб SVGA.
Рекомендуется:
Процессор – Pentium 100
Оперативная память – 16 Мб
Видеоплата – 2 Мб SVGA.

Розовеем...

Ну, наконец-то всемирно известный розовый сыщик оторвался от своих мультипликационных дел и пожаловал на экраны наших мониторов! На сей раз ему предстоит расследовать загадочные происшествия на детском международном конгрессе, проходящем в лагере «Звонкое Эхо-хо». Помогать ему в этом будут профессор фон Шляпен, портативный компьютер ПИК, ну и, соответственно, мы, сидящие по эту сторону монитора. Напомним, что сидение будет происходить не просто так, а с пользой. Ведь сама игра по жанру – мультипликационный квест с возможностью обучения. Причём эта самая возможность реализована очень здорово, всеобъемлюще и доступно. Это значит, что вы имеете возможность, выбрав страну, в которую нелегкая занесла Пантеру, узнать много интересного о её (страны, а не пантеры) природе, истории, культуре и даже кухне. Все эти данные оформлены в виде виртуального приборчика, называемого портативный информационный компьютер (или ПИК). Пользоваться им можно как во время игры, наведя мышку на интересующий предмет и нажав правую кнопку (правда, этот номер проходит далеко не со всеми вещами), или же войдя в меню ПИК-а. В меню достаточно легко разобраться, если не считать, что этому мешает слишком вызывающий и пёстрый дизайн. Совместите круги со странами и темами, затем нажмите стрелку посередине. Появится текст, сопровождаемый фотоиллюстрациями. В левом нижнем углу этого окна всегда есть ссылки на три наиболее близких по теме статьи. В игре также присутствует что-то похожее на музыкальные клипы, то есть под музыку идёт мультипликационный ролик, в котором рассказывается о каком-либо историческом событии или легенде.



Музыкальное и звуковое оформление игры действительно выполнено на высоком уровне, а песни исполнены профессиональными музыкантами... Кстати, музыку можно послушать отдельно, войдя в меню «песни». На русский язык игра переведена очень профессионально, причём имеется в виду именно актёрский профессионализм. Можно с уверенностью заявить, что герои стали нам доступны и понятны благодаря голосам, их озвучившим. Управление в игре максимально простое – мышь и пара клавиш. Например, Пробел позволяет ускорить текст и сократить заставки между уровнями. Как квест игра достаточно несложная, но веселья здесь – хоть отбавляй, особенно если учесть, что при переводе на русский специфические американские шуточки были более-менее разбавлены нашим родным юмором. Так что играть будет интересно всем – и детям, и взрослым: кто-то не будет вылезать из ПИК-а, кто-то предпочтёт игру без обучающих наворотов, кому-то просто по душе будет послушать музыку... В этом и состоит, собственно, цель каждой игры – быть интересной для всех. Осталось только добавить, что компания *«Wanderlust Interactive»* уже готовит к выпуску продолжение приключений Розовой Пантеры – ждите от нас новостей по этому поводу!

Прохождение

Лагерь «Звонкое эхо-хо»

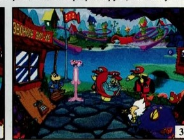
Первый день. Итак, благодаря недрогнувшей руке инспектора, вы оказываетесь на месте... Выслушав птичку, не торопитесь с выводами о состоянии её здоровья – она намекает вам о возможности посетить одно местечко... (1) Подберите лежащие рядом летающую доску и башмаки на пружинках и поболтайте с администратором. Попробуйте завести разговор с профессором фон Шляпеном, а потом... Ну вот, опять незадачливый изобретатель попал в беду! Попытки вытрясти его из пылесоса ни к чему не приведут, поэтому вспомните о птичке и направьтесь в ангар с самолётами. Улететь нам пока никуда не дадут – щёлкнув на каждом самолёте кнопкой мыши, вы узнаете о море проблем, свалившихся на экипажи, зато в углу ангара найдётся необходимый инструмент. Скорее возвращайтесь к профессору и, используя га-



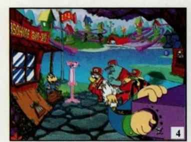
1



2



3


4


5


6

ечный ключ, освободите его. (2) Расставьте все избушки по своим местам (для этого достаточно щёлкнуть на каждой из них), и узнаете о новых изобретениях фон Шляпена. Попробуйте себя в регулировке погоды, возьмите у профессора шифр к замку и приготовьтесь к неприятностям! В лагерь пожаловали старые знакомые, вездесущие (и свои носы сующие) псы. Не бойтесь, этих мнимых инспекторов на этот раз погубит собственное любопытство: если уж они так хотят проверить на себе изобретения фон Шляпена... Ну что ж, они сами напросились! Дайте им сперва доску (один готов), (3) а потом башмаки (второго унесло...). (4) После того как ваши собеседники оставят вас одного, используйте шифр (враги подсмотрели-таки код – быть неприятностям...) (5) и спуститесь в подвал. Забрав удочку, вернитесь наверх и познакомьтесь с разноцветным населением лагеря. Каждый из них знает много всего про свою страну и расскажет о происхождении своего имени. Обидно, но ребят из нашей страны здесь нет... Можно только догадываться, чем мы им не угодили. Ладно, не будем о грустном – вы уже поболтали со всеми, кроме стеснительного Найджела. Чтобы завести с ним разговор, используйте удочку. Окажется, что маленький пацифист ненавидит убивать бедных рыбок. (6)

Да-а, серьёзный повод для любителей рыбалки, чтобы поразмышлять... Впрочем, много ли найдется людей, ни разу в жизни не пробовавших уху? Слушая разговор двух обитателей лагеря, наш розовый сыщик не заметил, как коварный пёс, воспользовавшись темнотой, пробрался в подвал! (7) Утром зайдите в подвал. Здесь явно что-то произошло! Щёлкнув мышкой на запчасти от устаревшей модели терминатора, вы убедитесь в её неразговорчивости (и то правда – чем ей разговаривать!?). (8) На полу есть незакреплённая доска, но под ней вы ничего не найдёте. Как только вы выйдете из подвала, послушайтесь профессора и бегите в один из домиков наверху. С Найджелом действительно беда – он вдруг резко возненавидел весь лагерь и его обитателей! (9) Выслушав профессора и Найджела, можно будет воспользоваться ПИК-ом, чтобы получить интересную информацию о Шекспире и Оксфорде. Впрочем, ПИК можно использовать в любое время, открыв его окно с помощью главного игрового меню. Выйдя из домика и получив тот самый компьютер от профессора, можно отправляться в Англию за любимой игрушкой Найджела...

Прежде чем спешить в ангар на самолёт, заговорите с девочкой из Индии. Теперь уже точно ясно, что не только Найджел так изменился! В ангаре выберите самолёт, на носу которого некое подобие Британского флага, поднимитесь на борт и не забудьте пристегнуть ремни. После набора высоты и просмотра сто шестой серии мыльной оперы «Санта Барбарис» надевайте парашют и смело прыгайте вниз! (Доигрались – во-первых, уже рифмами пишем, а во-вторых, куда же ещё прыгать, как не вниз!). Конечно, можно дождаться посадки, но какой уважающий себя сыщик откажется от хорошей десантной тренировки?

Англия

Парламентская площадь. Ну что ж, вот мы и в Англии. Десантник из Пантеры вышел бы классный – умудрился приземлиться точно в центре Лондона! Поговорите с одним из трёх джентльменов, перекрывших дорогу налево. Убедившись, что дальше налево вам не пройти, загляните в корзину справа, рядом с газетчиком. (Кстати, если щелкнуть на корзине правой кнопкой мыши, вам расскажут кое-что о Лондоне). Ящик, найденный в корзине, используйте для того, чтобы достать с дерева мяч. Как только мимо в очередной раз пробегут двое футболистов, отдайте им мяч. Взамен получите футболку, которую можно обменять у газетчика на свежий выпуск «Дейли» и журнал комиксов... Уф-ф... Ни одной бескорыстной личности. Всё только за бартер! Да ещё оказалось, что не в меру разговорчивого сэра Болди этой газетой не отвлечь. Придётся пойти в противоположную сторону, в пивную «Гадкий утёнок».

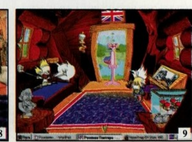
«Гадкий утёнок». В пивной много посетителей, и Пантере придётся немного поработать официантом (в интересах следствия, разумеется). Подойдите для этого к хозяйке бара. После того как вы разнесёте несколько заказов, не перепутав при этом клиентов, можно будет заняться поиском чего-нибудь, способного отвлечь сэра Болди от его нескончаемой речи. Все знают, что подслушивать нехорошо, но здесь особый случай... Подойдите к трём пожилым леди и прислушайтесь к их разговору. После того как завяжется разговор, предложите им газету. Взамен одна из дам признается в том, что неравнодушна к сэру Болди и положит на стол письмо. Возьмите его, и пусть вас не терзают муки совести: вы поможете им обоим найти друг друга. Перед уходом поинтересуйтесь, кто это в углу пивной так упорно скрывается за газетами. Несмотря на наивные попытки замаскироваться под англичан, вы, конечно же, узнали помощников своего заклятого врага, так что будьте настороже – хвост вам обеспечен... Возвращайтесь на площадь и отдайте письмо джентльменам.

Снова площадь. Путь свободен. Поговорите с парнем, который окажется другом Найджела, и опять идите в «Гадкий утёнок».

«Гадкий утёнок»... Обменяйте у мальчишки за стойкой комиксы на сосиску и используйте её на вредном громиле, мешающем поговорить с дворецким. После разговора с дворецким Джексоном, во время которого выяснится, что англичане и пантеры одинаково ловко метают дротики, он споёт вам

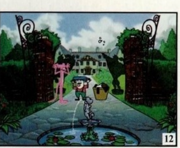

7


8


9









песню про Гая Фокса. (10) (11) О том, кто это такой, и ещё о большинстве посетителей пивной можно узнать подробнее при помощи правой кнопки мыши (или включив ПИК). Дворецкий отвезёт вас к загородному дому, где и оставит на произвол судьбы.

Загородный дом. Немало хлопот и большую порцию смеха вам принесёт мальчишка с корзиной одежды. Он будет доводить сыщика до белого каления, пока не получит правильные ответы на все вопросы. (12) После того, как избавитесь от него, загляните в корзину (опять корзина!) и подберите подходящую одежду, чтобы пробраться в замок. Вроде бы задача выполнена, но как опрометчиво поступил наш сыщик, оставив свой розовый комбинезон висеть на ограде! Через пару минут его украдут те самые псы, сидевшие в баре...

Гостиная в загородном доме. После чашки чая в обществе Найджелова папы, когда он уйдёт, подойдите к столу и поверните письменный прибор (наведя курсор на стол). Если верить карте, то любимая игрушка Найджела где-то поблизости... (13) Рассматривайте каждую из трёх картин, пока дворецкий не уйдёт. Теперь вернитесь к средней, с епископом. Возьмите стоящую рядом с камином кочергу, используйте её на гербе за картиной и заберите Гая Фокса. Да, захватите ещё и зеркало, выпавшее из канделябра... Можно считать, что ваша миссия в Англии выполнена, но Пантере ещё надо вернуть свой комбинезон. А вот и похитители. Вперёд, в погоню! (14) Как только окажетесь в загадочном Стоунхедже (опять-таки есть смысл включить ПИК), попытайтесь подобраться к ним в обход, затем послушайте их разговор и, когда взойдёт солнце, примените на него зеркало. (15) Вот и всё, комбинезон снова на Пантере. Теперь внимательно прослушайте сообщение профессора – и вперёд, в Египет! В самолёте проделайте то же, что в прошлом полёте (сто шестую серию фильма можно не смотреть).

Египет

Пустыня. Поговорите с погонщиком и, выслушав жутковатую песенку о мумификации, уговаривайте его подвезти вас, пока он не согласится. (16) После этого отправляйтесь в Каир за едой для обмена.

Каир. Здесь придётся немного побегать, чтобы получить желаемое. Поговорив с продавцом кебаба, присядьте за столик к курильщику. Чашку кофе, которой он вас угостит, отдайте продавцу ковров, а ковёр – продавцу кебаба. Поговорите с родителями маленькой Чион и несите кебаб погонщику.

Пустыня. Нет, ну вы подумайте – его накормили, а он! Придётся снова идти в Каир, за ковром.

Каир. Торговец (он же шашлычник-кебабщик) просто так ковёр не отдаст – опять нужна чашка кофе! Пока Пантера раздумывает, как её раздобыть, поговорите с... осликом. Подойдите к торговцу коврами и заберите у него чашку уже остывшего кофе, которым угостите кебабника... кебабщика... Неважно! Да-а, жарковато здесь...

Пус-ты-ня! Погонщик – сволочь. Теперь ему кофе подавай!!! А что делать? Не бросать же бедную девочку на произвол судьбы!

Ну опять, опять Каир! Как хорошо, что шашлычнику не нравится холодный кофе... Заберите его, и не мешкая – обратно!

Место, где много песка, но не пляж. И как здорово, что погонщику холодный кофе в самый раз! Наконец-то в путь.

Берег Нила. Перевезти на тот берег вас никто не захочет. Кроме крокодила. Но боюсь, что у него могут возникнуть несколько другие намерения... Так что по верблюдам – и в Каир.

Каир. Если Пантеру лет через пятьдесят разбудить и спросить, как проехать в столицу Египта, то дорогу он вам покажет с закрытыми глазами, стоя на голове и жонглируя чашками с холодным кофе... Ладно, не будем отвлекаться – в городе, кажется, появился новый персонаж. Поговорите с ним и, забрав амулет, возвращайтесь к Нилу.

Нил. Вы погонщику – амулет, он вам – скарабея. Опять в город?!

Каир. Заберите у ослика цветы.

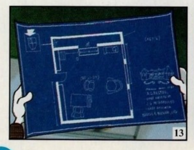
Нил. И подарите их Люси. Способ, которым она переправит Пантеру, не самый лучший, но что делать... Лодочники, пожалуй, единственные персонажи игры, которые ничего не потребуют с вас за перевозку. Однако будьте настороже – псы по-прежнему следят за вами. Вот когда пригодился бы крокодил, не дававший Пантере уплыть!

Ферма. Возьмите кирку рядом с печкой и салат в доме – пригодятся. Надо бы исполнить просьбу женщины и покормить птичек. Щелкните на пальме и возьмите корм для них. Всех оделили, каждый пернатый что-то о себе поведал, фермерша ничего ни о чём не знает, да ещё и псы пожаловали! Ну да не беда, найдём на них управу... Используйте кирку на середине двора, а в получившуюся яму киньте салат.

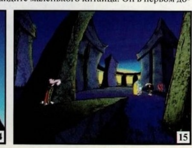
Кто же знал, что не один погонщик вечно голодный! Луи и его напарника подвела на этот раз собственная жадность. Так что, куда их унёс орёл, туда им и дорога! Выслушайте голубя и отдайте ему скарабея. Письмо переведёт дочка фермерши, а потом – возвращаемся в лагерь!

Лагерь «Звонкое эхо-хо»

Второй день. Узнайте мнение профессора о своих находках, спрячьте их под доской в подвале и, выполняя просьбу фон Шляпена, найдите маленького китайца. Он в первом до-








16


17


18

мике справа, под кроватью. Кстати, именно здесь раздолье для использования ПИК-а. В каждом домике есть много предметов, о каждом из которых расскажет компьютер. (Правая кнопка мыши, затем значок в левом нижнем углу экрана.) Ну а теперь – опять в путь! Направляйтесь в ангар и садитесь на самолёт, занимающий на экране больше всего места. Все действия в самолёте остались прежними – пристегнуть ремни, отстегнуть ремни, десантироваться навстречу очередным приключениям или спокойно сидеть, ожидая кофе и места назначения.

Китай

Опера. Если уж заставляют петь, то лучше загримироваться и надеть национальную одежду (иначе помидорами закидают!). Для этого щелкните мышкой на шкаф и э-э-э... на пуховку. В общем, на то, чем пудрятся. Выйти на сцену надо точно, а вот петь совершенно не обязательно. С этой задачей успешно справится кот, лежащий неподалёку. Наступите на его хвост – и он блестяще исполнит народную китайскую арию. Но что это! Псы опять добрались до нас, причём хвалёный охранник ничего не смог сделать, а остальные вообще спрятались под стол! Так что Пантере снова придётся всё делать самому. Что ж, пришел момент показать своё боевое искусство. (17)

Возьмите со стены меч и рубаните по шнуру от лампы – Луи получит лёгкую электрическую встряску. После этого щёлкните на пуховку – режиссёр (или это продюсер?) подбросит её вам. С её помощью вы расправитесь со вторым налётчиком! Проделав такую блестящую работу, любой уважающий себя сыщик не откажется пообедать. Особенно – если приглашают...

В гостях. Заговорите с хозяйкой, готовящей еду. Она приглашает поесть, но за столом что-то не видно пустых мест. Не беда, выпустите птичку из клетки, и одно из мест освободится. Поев (а точнее, только попробовав) блюдо национальной кухни, возьмите из миски кусочек чего-то, очень любимого котами. Положите его в клетку, и кот окажется запертым в ней. Возьмите с тумбочки портрет Юнг Ли и послушайте, что вам скажут. Прихватив велосипед, отправляйтесь в деревню.

Деревня. Подберите немного обрезков (картофельных?) и их с помощью поймайте птичку. Кстати, не совсем ясно, почему птичка обращала нуль внимания на целую кучу обрезков, а попалась на маленькую горсточку? Возвращайтесь в дом и отдайте птицу мальчишке, а палочку благовоний привезите растерянному крестьянину. Шляпа, которую он даст Пантере, понадобится, чтобы выловить штаны, уплывшие у женщины... Ошибочка, они ещё не уплыли. Поговорите с ней. Вот теперь всё верно: используйте шляпу, чтобы достать штаны и поговорите с появившимся папой Юнг Ли. После сеанса связи с профессором нас ждёт очередной перелёт. Но не в Индию, как задумал фон Шляпен, а в Бутан, благодаря кретинам-псам, укравшим самолёт. Здесь можно (и даже нужно) не слушать их, а поскорее прыгать с парашютом! (18)

Бутан

Тхимпху. Щёлкните на человека с газетой и заберите её, когда он уйдёт. Поговорите с обеими командами стрелков из лука и выполните просьбу одной из них. За это вы получите нечто, напоминающее покрывало, а также возможность вытащить из мишени стрелу. Поговорите с женщиной, стоящей у статуи, и отправляйтесь в деревню.

Бутанская деревня. Обменяйте газету на курицу у жительницы деревни, варящей еду. Обменяйте у торговки стрелу на лук (не волнуйтесь, вам найдётся, чем стрелять). Возвращайтесь в Тхимпху.

Тхимпху. Как только появится король, переговорите с командой лучников справа и стреляйте в мишень ... курицей! Птичку, конечно, жалко, но что не сделаешь ради детей... Возьмите у короля подарок и идите в деревню.

Деревня. Обменяйте у торговки подарок короля на жир (знал бы король, наверное, не подарил бы) и вновь возвращайтесь в Тхимпху.

Тхимпху. Используйте жир, чтобы поговорить со статуей. Обратившись к слуге в дзонге, поднимайтесь к нему при помощи покрывала. Получив тесто, идите в деревню. (Какая маленькая страна! Тхимпху – деревня, деревня – Тхимпху...).

Деревня. Запустите тестом в горбуна, точнее... уже не горбуна, а одного из маленьких жителей Бутана (слабо сказать – «бутанят»? Или «бутанчиков»?!), и пропеллер ваш. Всё, здесь нам делать больше нечего, разве что послушать песенку о перспективе превращения Бутана в Диснейленд... Отправляемся в Индию!

Индия

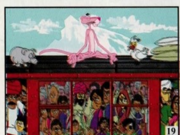
Бомбей. Народу здесь много, пообщаться интересно со всеми... Впрочем, чтобы надолго не задерживаться, стоит начать с заклинателя змей. Когда он предложит вам попробовать себя в заклинательстве, согласитесь... Не беда, что змея уползла, отправляйтесь в деревню.

Индийская деревня. Поищите её сперва в колодце, ну а потом подойдите к дому с детьми и не волнуйтесь. Пантера уговорит змею вернуться, только щёлкните на ней (змее!) мышкой.

Бомбей. Верните змею владельцу. Возьмите у его жены букет жасмина и отдайте старику. Он, наверное, мудрец, но больше смахивает на нищего. Хотя бывают и нищие мудрецы. И мудрые нищие.

Подойдите к продавцу специй и заговорите с ним. Когда он ответит и даст вам банку специй, не поленитесь присмотреться и к тем пряностям, которые он продаёт. Выслушав предсказание попугая, заберите его перо и пощекочите им торговца фруктами. Попасть на поезд в Варанаси поможет девочка у лотка с едой. (19)

Деревня. Как всё хорошо начиналось! А проклятые псы опять напортили – просто взяли и скинули Пантеру с поезда... Да ещё и разговаривать в деревне никто не хочет... Впрочем, это дело поправимое – поговорите с деревом, и от запаха изо рта объевшегося розового сыщика не останется и следа. Поговорите с горшечником и дайте ему поесть плод, напоминающий грушу. Спросите у двойняшек в окне, как проехать в Варанаси. Подойдите к кувшину у колодца и возьмите из него горсточку риса. Нажмите на дом слева и поговорите с девочкой, которая из него выйдет. (20) Возьмите у гончара горшок. Напоите корову при помощи горшка, набрав в него воды из колодца. Ещё раз возьмите горшок у гончара и подоите в него корову. (Да-а, нелёгок день индийского крестьянина.) Окончательно достав гончара, возьмите у него ещё один горшок, снова наберите воды в колодце и отдайте женщине воду, специи и рис. Самое обидное, что попробовать всё это Пантере не дадут и, послушав очередной хит на тему «что та-

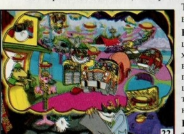

19


20


21

кое каста и с чем её едят», придётся на голодный желудок ехать в Варанаси. (21)

Варанаси. Странное местечко... Впрочем, не страннее, чем, например, какая – нибудь наша местная речка, в которой ещё и не такое увидишь... Поговорив со старичком, медитирующим в реке, вы услышите, пожалуй, самую удачную песню в игре – о происхождении Тадж Махала. Подберите из реки палку и зашвырните её обратно. Выслушайте дальнюю родственницу нью-йоркской птички. Поговорите со слегка недобритым (или недобитым?) мальчиком. Возьмите у жреца из храма фиалки и бросьте их в реку. Ошибочка вышла: бритый парень вам объяснит, что нужны не фиалки, а бархатцы! Так что возвращайтесь в Бомбей...


22

Бомбей. Попросите у цветочницы букет бархатцев. Она вам не поверит. Попросите попугая из специй быть вашим адвокатом. С цветами поезжайте обратно в Варанаси.

Варанаси. Бросьте цветы в реку и спешите к профессору, в лагерь!

Лагерь «Звонкое эхо-хо»

День третий. Поговорив с профессором и выяснив чёрные замыслы по устройству «пёсбургерной», (22) спуститесь в подвал и заберите лом (против него, как известно, нет приема). При помощи его освободите заклинивший переключатель. Странно как-то себя ведут и фон Шляпен, и администратор... Обратите внимание на мокрые следы рядом с домом и идите по ним, поговорив со странно равнодушным к такой улике профессором. Следы приведут вас в ангар, не мешкайте и садитесь в самолёт!

Перед тем, как выпрыгнуть с парашютом, не забудьте захватить с собой журнал. Наивные псы вновь попытаются остановить вас, но слушать их не стоит и в этот раз... Прыгайте и приготовьтесь к новым приключениям!

Австралия

Лес. Расспросите аборигена (23) обо всех деревьях, растущих рядом. Чтобы выполнить его просьбу, сначала достаньте для коалы пару листиков эвкалипта и возьмите у него палку. Черепаха на камне – это что-то вроде дверного звонка, так что не стесняйтесь, позвоните... Выслушав совет австралийской бабы-яги, используйте палку на земле под кустом справа. Достав личинок, отправляйтесь в посёлок аборигенов.

Посёлок аборигенов. Отдайте личинки аборигену. Выслушав его рассказ об инструменте, возвращайтесь в лес.

Лес. Ещё раз поговорите с бабулькой, затем возьмите муравьеда, до отказа набитого термитами, и используйте его на палке. Заберите получившийся инструмент и идите обратно в посёлок.

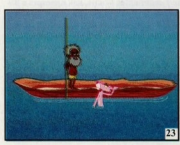
Посёлок. Покажите инструмент аборигену и послушайте его песню об австралийской мифологии. Пантера даже немного подыграет ему. После разговора с духом Кьюмакена, принявшего вид крокодила, немедля возвращаемся в лагерь!

Лагерь «Звонкое эхо-хо»

День четвёртый. События развиваются стремительно. Теперь уже наконец стало ясно, что же всё-таки произошло в лагере. Попробуйте поговорить с кем-нибудь из детей... Кругом уже не дети, а железные болваны! (24) Теперь понятно, откуда взялась в подвале железная рука тогда, в первый день. Медлить нельзя! Подберите карту, снимите флаг и возьмите молоток из сундука в ангаре. Спуститесь в подвал, заберите из тайника улики и при помощи молотка отдерите доски. Несмотря на страх Пантеры, дважды покопайтесь в проломе. Взяв запчасти от железных детишек, наберитесь храбрости и смело входите в дом – улик против псов у вас теперь предостаточно! Предъявите их главарю, а как только появятся его подручные, не думайте, как бы их обхитрить, просто положитесь на быстрые ноги и жмите на выход. Нет, так не пойдёт – чтобы сыщик бегал от преступников! Спуститесь в подвал, ввинтите железную башку вместо пропавшей лампочки и наденьте суперпоглотитель профессора. Не хватает провода – возьмите удлинитель, и вперёд, на охоту! Горе – преступники, увидев Пантеру, в ужасе попрячутся кто куда, но найти их будет несложно: Луи и его напарник в печной трубе и в грязи под мостом, администратор и шеф – под крыльцом и за флагштоком... Да и детей найти будет просто – направьте поглотитель на грязный пруд.

Вот и всё! Ещё одно задание сыщик Розовая Пантера выполнил блестяще!!! Все дети спасены, а псы проведут очень много времени на севере, в исправительно-трудовых собачьих упряжках... (25)

Вместе с Розовой Пантерой розовел до посинения Аскер, клуб «Game Galaxy»


23


24


25

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ PC

PC CD ROM

Age of Empires

Нажав **Enter** в игре, используйте в режиме Chat следующие коды:

BIG BERTHA	– увеличение силы и брони для heavy catapults;
BIGDADDY	– вы получаете ракетницу;
COINAGE	– 1.000 ед. золота;
DIEDIEDIE	– умрите все!
FLYING DUTCHMAN	– сокрушительный ход в Flying Dutchman;
GAIA	– управление животными (вы теряете управление вашими войсками);
HARI KARI	– самоубийство;
HOME RUN	– выиграть сценарий;
HOYOHOYO	– ускоряется священник и увеличивается сила до 600;
ICBM	– баллисты получают радиус выстрела, равный 100;
JACK BE NIMBLE	– катапульты стреляют в кувыркающихся крестьян;
KILLX	– уничтожение игрока № *X* = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8;
MEDUSA	– крестьяне становятся медузами. Когда крестьянин убит, он становится black rider; если опять будет убит, то он становится heavy catapult;
NO FOG	– отключение режима «туман войны»;
PEPPERONI PIZZA	– 1.000 ед. пищи;
PHOTON MAN	– вы получаете бойца с лазерным ружьем;
QUARRY	– 1.000 ед. камня;
RESIGN	– вы начинаете заново;
REVEAL MAP	– открыть всю карту;
STEROIDS	– мгновенное строительство;
WOODSTOCK	– 1.000 ед. древесины.

Birthright

Если вы хотите получить много денег, нажмите **F3** и наберите «SYNCASH».
Нажмите **F3**, как и в предыдущем случае, и наберите «SYNADV». Это даст доступ ко всем приключениям.

Cadillacs and Dinosaurs

Введите эти коды во время игры:
RADBADLZRDCAR – предотвращает малые повреждения;
ACABACADADADADUCK или ACADACABADADADUCK – предотвращает большие повреждения.

Carmageddon Splat Pack

Быстро наберите следующие коды прямо в игре:
SPAMFORREST – модернизированный ручной тормоз (мгновенно останавливает автомобиль, даже в полете),
BIG BOTTOM – ваша машина будет смята в лепешку, что не отразится на ее ходовых и боевых качествах,
GOOGLEPLEX – машина сможет ездить под водой также, как по земле,
GIVEMELARD – дается 3.500 кредитов,
SPAMSPAMSPAMSPAM – пешеходы приклеются к земле,
SMALLUDDERS – пешеходы-великаны,
SUPERHOOPS – пешеход при ударе разлетится в разные стороны мелкими кровавыми кусочками,
IGLOOFUN – сверхмощный двигатель,
FUNNYJAM – придать скорости пешеходам. Они станут намного быстрее двигаться и более успешно уворачиваться от автомобилей,
IHAVESOMESPAM – гравитация, как на Луне (сила тяжести уменьшится),
MOOSEONTHELOOSE – режим пинболла. Машина ведет себя как шарик,
CHICKENFODDER – ваша машина начнет прыгать как мячик,
BUYOURNEXTGAME – машина становится неустойчивой,
ILOVENOBBY – все пешеходы становятся видны на карте,
RUSSFORMARIO – электрический разряд, убивающий пешеходов, оказавшихся поблизости,
HAMSTERSEX – пешеходы ослепнут,
NAUGHTYTORTY – все раздавленные пешеходы оживают,
INTHELOFT – помехи на экране в течение 5 секунд,
BOYSFROMTHEBUSH – все колеса спускаются,
TRAMSARESUPER – сбитый пешеход прилипает к бамперу,
RABBITDREAMER – гравитация, как на Юпитере (сила тяжести увеличится).

Chaos Island

Держите эти клавиши нажатыми одновременно: **Shift** + **Ctrl** + **X** + **S**.
Появится красная вертикальная линия в нижнем левом углу.
Наберите:
money # – (где # – количество денег, которое хотите добавить) чтобы иметь побольше припасов;
kill – убить динозавра, охотника, боевую единицу, или выбранное строение;
upgrade X # – (где X может принимать значения s,c,d,a,v для выбора скорости, carry, повреждения, брони, vision, а # – это номер, обозначающий уровень усовершенствования);
clear – открывает на карте затемненные места.

Close Combat 2: a Bridge Too Far

Запустите игру, начните немецкую кампанию. В комнате для брифингов (debreifing room) посмотрите на требуемые очки (requisition points) для текущей операции (миссия обведена жёлтой рамкой). Запомните число, нажмите Cancel и входите в главное меню. Выберите что-нибудь другое, кроме кампании, и нажмите **Alt** + **Esc** для переключения в Windows 95 на основной экран (desktop). Запустите MS Word (либо другой редактор), откройте сохранённую игру. Найдите строчку «//Req points for operation» – далее вы можете найти множество строк, в которых содержится число, которое вы запомнили. Замените все эти числа на 1500 или более (1500 вам будет вполне достаточно). Ни в коем случае не стирайте пробелы между числом и «//..».
Теперь, чтобы получить лучшее оружие и юнитов, поднимитесь вверх на несколько строчек – вы увидите надпись «the req unites allocated..». Наберите «Max» (по максимуму). Помните, если вы смените тип на число:
73 – вы получаете самый мощный немецкий танк «konigstiger»;
19 – хорошо бронированный и быстрый танк;
8 – сильнейший тяжелый танк mark IV.
Для того чтобы получить большее количество боевых единиц, измените «max amount» на 40-50 (max amount, оно же максимальное количество – это следующее число в этой же строчке). Старайтесь не изменять строку «reqested unit number». Вы можете поэкспериментировать также и с другими кодами.
Сохраните игру с помощью пункта save и закройте файл. Когда вам предложат сохранить файл в формате DOC, нажмите No. Нажмите **Alt** + **Tab**. Чтобы вернуться в игру, нажмите campain, выберите вашу игру (двойное нажате левой клавишей мыши), запустите её и – вперёд за орденами, громить врага!
Проделывайте подобные действия, если у вас мало требуемых очков или подразделений.

Dark Earth

Победа в головоломке над Yong-ом в 12 ходов. Первая цифра в каждой скобке является номером строки по горизонтали, а вторая цифра – позиция в строке по вертикали.
(6,6); (3,3); (3,5); (6,7); (6,4); (6,2); (8,4); (5,8); (1,5); (1,7); (8,3); (3,7).

Dark Reign

Выбор любой миссии:
Откройте файл DARK\SHELL\SHELLCFG на редактирование и измените строчку «#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 150» на «#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 157». Теперь вы можете выбирать любую миссию нажатием новой кнопки CHEAT в верхнем левом углу.

Deer Hunter

Введите следующие коды в Map screen:

dhbambi – Это показывает, где находится олень в любое время;
dhdoeinheat – Подманивает оленя к вам;
dhstealth – Олень не может вас видеть;
dhbuckdown – Олень не хочет убегать от вас, если вы стреляли и не попали в него.

Diablo: Hellfire

Чтобы получить возможность играть за персонаж Bard, а также играть не только через Интернет, но и по локальной сети, вам надо зайти в директорию Hellfre (по умолчанию она находится в папке C:\Sierra) и там создать файл Command.txt. Для тех, кто ни разу не создавал файл – выйдите в Norton Commander, войдите в директорию Hellfire и нажмите `Shift` + `F4`. В появившейся строке введите имя файла (Command.txt) и напечатайте:
«multitest cowquest theoquest bardtest». Не забудьте потом сохранить получившийся файл!

Grand Theft Auto

Все коды вводятся маленькими буквами вместо имени играющего. Для этого нажмите `Del`, введите код и нажмите `Enter`. Эту процедуру можно повторять несколько раз подряд, если вы хотите использовать несколько кодов одновременно. Некоторые коды действуют постоянно (открыть все уровни), а некоторые надо вводить каждый раз заново (убрать полицию).

itsgallus – доступны все города и все уровни;
nineinarow – доступны все города и все уровни;
super well – доступны все города и все уровни;
stevesmates – игра без полиции;
iamthelaw – игра без полиции;
suckmyrocket – все оружие, бронежилет и ключи;
buckfast – нажмите * на цифровой клавиатуре для получения всего оружия, еще раз – чтобы получить максимум зарядов;
callmenigel – тоже самое что buckfast
itcouldbeyou – дает 999999999 очков;
itstantrum – бесконечное число жизней;
6031769 – бесконечное число жизней;
porkcharsui – режим отладки игры. K, L, [и] – масштаб картинки. C – координаты и состояние машины;
heartofcold – коэффициент умножения очков 10;
hate machine – коэффициент умножения очков 10.

Holiday Island

Нажмите во время игры следущие клавиши одновременно: `Shift` + `Ctrl` + `Alt` + `G` – и у вас больше никогда не возникнет проблем с финансами.

Ignition

Коды вводятся в любом меню или подменю и работают во всех версиях игры.

BANARN – большие автомобили.
FILMJOLK – изменение вида экрана (экран начинает «плыть»).
SKUNK – автомобили становятся невидимы.
SLASKTRATT – все автомобили.
SURMULE – все трассы (кстати, без этого кода у вас не будут действовать последние две трассы).
SVINPOLE – увеличение заднего вида автомобиля.

Men in Black

Во время игры нажмите `Esc` для выхода в меню. С клавиатуры введите слово **DOUGMATIC** – вас должно выкинуть обратно в игру (если не получилось с первого раза, попробуйте попереключаться с русского на английский язык и обратно).
Вводите следующие коды в меню:

PROTECTME – бессмертие;
GIVEME – все оружие;
LOADME – бесконечные патроны;
HEALME – полное здоровье;
KILLEM – убить всех врагов на экране;
MOVEME – дать слоты сохранения начала всех уровней;

AGENTJ – играть за агента J;
AGENTK – играть за агента K;
AGENTL – играть за агента L;
AGENTX – играть за агента X;
ARCTIC – Арктика;
UNDERGND – подземелье;
AMAZON – Амазония;
TEMPLE – храм инков;
FRALES – база пришельцев;
HQ – штаб-квартира MiB;
GALLERY – тренировочные комнаты.

I-War

В экране «player history» наберите «darkgoat»
Это сделает возможным использование нижеследующих кодов.
В экране player history :
`LShift` + `Backspace` – добавить выбранную миссию в историю;
`LShift` + `=` – изменить результат выбранной миссии;
`LShift` + `0` – сделать все миссии доступными.
Во время игры:
`LShift` + `P` – сохранить изображение экрана в формате .PCX в директории PSG\RESOURCE\ART\SCREENS;
`LShift` + `M` – периодически сохранять картинки в формате .PCX (очень быстро заполняется ваш жесткий диск);
`LShift` + `8` – экран перемещается в район цели;
`LShift` + `9` – перемещение экрана точно на цель;
`LShift` + `0` – взорвать текущее подразделение;
`LShift` + `I` – сделать игрока неуязвимым;
`LShift` + `W` – выиграть миссию.
Доступ ко всем уровням Зайдите в директорию IWAR\PSG\RESOURCE\SCRIPTS\PRECEDENCE. Откройте файл «PREC» с помощью программы типа Excel, измените все числа в колонке «PREC» на 0 и сохранитесь. Теперь вы имеете доступ ко всем уровням.

Joint Strike Fighter

В экране Pilot Select нажмите клавиши `LControl` + `RControl` одновременно (иногда потребуется еще нажать и клавишу `Enter`). Теперь у вас есть возможность выбрать любой самолёт или вертолёт в игре!
Если во время игры вы нажмете `Ctrl` + `G` + `U`, то это даст вам бесплатный боекомплект.

Jurassic War

Во время игры нажмите Enter и наберите:
FOOD – 5000 foods;
NEXT – переход на следующий уровень.

KKnD & KKnD Xtreme

Код, дающий большие обьемы нефти в оригинальной KKnD или KKnD Xtreme.
Начните уровень и сохраните игру. Используйте какой-нибудь шестнадцатиричный редактор, например, XTGOLD. После того как вы измените соответствующие значения, возвращайтесь назад в KKnD / KKnD Xtreme и загрузитесь с измененной записи.
В Survivors-уровнях первая строка шестнадцатиричных кодов должна выглядеть примерно так:
000000 0100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000.
Не обращая на цифры конкретно вашей сохраненной игры, измените эту строчку на:
000000 0100 0000 0000 0000 F301 F301 F301 0000.
Это даст вам 32 миллиона единиц нефти.
В игре за Мутантов эта строка будет выглядеть приблизительно так:
000000 0200 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000.
Измените ее на это:
000000 0200 0000 0000 0000 0000 FFFF FFFF FFFF.

Loadstar

В процессе игры или во во время паузы наберите следующие коды:
XYZZYMMMM – этот код позволяет пропустить часть игры сразу до босса,
BAMBAMBAMBAM – даёт вам сокрушительный огонь.

Longbow 2

Секретные цитаты :
Наберите IWANNASEE во время титров (credits). Цитаты появятся в конце титров.

Shipwreckers! (Overboard!)

Пароли, которые вам пригодятся для прохождения уровней:
1-2 – Корабль, Череп, Рыба, Якорь, Корабль, Якорь
1-3 – Корабль, Якорь, Череп, Корабль, Якорь, Рыба
1-4 – Череп, Корабль, Рыба, Якорь, Якорь, Корабль
2-1 – Рыба, Рыба, Якорь, Корабль, Череп, Якорь
2-2 – Череп, Якорь, Якорь, Рыба, Якорь, Корабль
2-3 – Рыба, Якорь, Корабль, Корабль, Корабль, Череп
2-4 – Якорь, Рыба, Корабль, Череп, Череп, Рыба
3-1 – Корабль, Череп, Череп, Рыба, Якорь, Череп
3-2 – Рыба, Череп, Якорь, Рыба, Череп, Рыба
3-3 – Рыба, Рыба, Корабль, Череп, Рыба, Корабль
3-4 – Корабль, Якорь, Корабль, Рыба, Якорь, Рыба
4-1 – Череп, Череп, Якорь, Корабль, Рыба, Рыба
4-2 – Корабль, Якорь, Череп, Рыба, Рыба, Якорь
4-3 – Череп, Корабль, Череп, Череп, Рыба, Корабль
4-4 – Корабль, Рыба, Корабль, Рыба, Корабль, Якорь
5-1 – Якорь, Корабль, Рыба, Череп, Рыба, Корабль
5-2 – Рыба, Корабль, Якорь, Череп, Корабль, Рыба
5-3 – Корабль, Рыба, Череп, Якорь, Якорь, Череп
5-4 – Череп, Корабль, Якорь, Рыба, Корабль, Череп

Pinball Illusions

Если во время игры набрать «earthquake», то у вас будет отсутствовать ограничение на число тилтов. Так же рекомендуется попробовать «vacuum».

PowerBoat Racing

Наберите «SML» вместо вашего имени, чтобы гоняться с радиоуправляемой моторной лодкой.

Quake II

Все коды набираются из консоли (во время игры нажмите ~)
give all – все предметы;
give health – здоровье + 100;
give weapons – всё оружие (без боезапаса);
give ammo – все патроны;
give armor – броня + 200;
give body armor – броня +1;
god – неуязвимость;
notarget – невидимость для врагов;
noclip – можно ходить сквозь стены;
give jacket armor – бронежилет;

Оружие (без патронов):
give blaster – бластер;
give shotgun – Shotgun;
give super shotgun – Super Shotgun;
give machinegun – Machinegun;
give chaingun – Chaingun;
give grenade launcher – Grenade Launcher;
give rocket launcher – Rocket Launcher;
give railgun – Railgun;
give bfg10k – BigFu'kingGun10k.

Патроны:
give shells – Shells + 10;
give bullets – Bullets + 50;
give cells – Cells + 50;
give grenades – Grenades + 5;
give rockets – Rockets + 5;
give slugs – Slugs + 10.

Другие предметы:
give quad damage – Quad Damage;
give invulnerability – Invulnerability;
give silencer – Silencer;
give rebreather – Rebreather;
give environment suit – Environment Suit;
give ancient head – Ancient Head;
give adrenaline – Adrenaline;
give bandolier – Bandolier;
give ammo pack – Ammo Pack;
give data cd – Data CD;
give power cube – Power Cube;
give pyramid key – Pyramid Key;
give data spinner – Data Spinner.

Экстра-коды для получения 8 предметов, которых невозможно добыть с помощью кода «give all».
give airstrike marker – AirStrike Marker;
give blue key – Blue Key;
give red key – Red Key;
give security pass – Security Pass;
give commander's head – Commander's Head;
give power shield – Power Shield;
give armor shard – Armor Shard;
give combat armor – Combat Armor.

Коды для перехода с уровня на уровень – вариант первый
Наберите в консоли команду:
уровень Warehouse – exec warehouse.cfg,
уровень Jail – exec jail.cfg,
уровень Mine – exec mine.cfg,
уровень Factory – exec factory.cfg,
уровень Power – exec power.cfg,
уровень Big Gun – exec biggun.cfg,
уровень Hangar – exec hangar.cfg,
уровень City – exec city.cfg,
уровень Boss – exec boss.cfg.

Коды для перехода с уровня на уровень – вариант второй
Чтобы перейти на желаемый уровень, всего лишь наберите в клавиатуре «map levelname»
(например, «map base1»). Ни в коем случае не вводите «.bsp».
(*) – звездочкой помечены секретные уровни.

Unit 1	Base Unit
Outer Base	base1.bsp
Installation	base2.bsp
Comm Center	base3.bsp
Lost Station (*)	train.bsp (*)
Unit 2	Warehouse Unit
Ammo Depot	bunk1.bsp
Supply Station	ware1.bsp
Warehouse	ware2.bsp
Unit 3	Jail Unit
Main Gate	jail1.bsp
Destination Center	jail2.bsp

Security Complex	jail3.bsp
Torture Chambers	jail4.bsp
Guard House	jail5.asp
Grid Control	security.bsp
Unit 4	Mine Unit
Mine Entrance	mintro.asp
Upper Mines	mine1.bsp
Borehole	mine2.bsp
Drilling Area	mine3.bsp
Lower Mines	mine4.bsp
Unit 5	Factory Unit
Receiving Center	fact1.bsp
Sudden Death (*)	fact3.bsp (*)
Processing Plant	fact2.bsp
Unit 6	Power Unit / Big Gun
Power Plant	power1.bsp
The Reactor	power2.bsp
Cooling Facility	cool1.bsp
Toxic Waste Dump	waste1.bsp
Pumping Station 1	waste2.bsp
Pumping Station 2	waste3.bsp
Big Gun	biggun.bsp
Unit 7	Hangar Unit
Outer Hangar	hangar1.bsp
Comm Satelite (*)	space.bsp (*)
Research Lab	lab.bsp
Inner Hangar	hangar2.bsp
Launch Command	command.bsp
Outlands	strike.bsp
Unit 8	City Unit
Outer Courts	city1.bsp
Lower Palace	city2.bsp
Upper Palace	city3.bsp
Unit 9	Boss Levels
Inner Chamber	boss1.bsp
Final Showdown	boss2.bsp

Команда «map» может также использоваться для просмотра видеовставок (movie), надо только набрать «map moviename» на консоли. Например: «map idlog.cin».

Описание ролика	*Название*
Логотип компании id	idlog.cin
Заставка (вступление)	ntro.cin
Демонстрации игры	eou1_.cin, eou8_.cin
Окончание	end.cin

Red Baron 2

Эти действия помогут вам выжить при массированном огне, ведущемся с земли. Создайте новый файл с именем RB2sim.ini. В текстовом редакторе (например, wordpad или notepad) наберите, оставив пустую строку в начале файла перед строчкой [Baron] и между каждыми последующими строками (это нужно для корректной работы), следующее:

```
[Baron]
bulletMassFactor =180
groundGunnerBase=800
groundGunnerNoise=180
groundGunnerConvergence=160
```

Далее сохраните файл как RB2sim.ini и переместите его в вашу RedBaron2 директорию. Внимание! На игру должен быть установлен в обязательном порядке апгрейд Red Baron 2 Patch.

Street Fighter Zero

Вы можете закончить игру на 6-ом уровне и выше без использования «continue» и выиграть 10 раундов с «super finish». Для этого в меню option вам надо ввести всего два слова – «Team Mode».

Streets of SimCity

Нажмите одновременно комбинацию клавиш `Ctrl` + `Alt` + `X` для того, чтобы отбразить строку, в которую можно вводить коды. Все эти коды чувствительны к регистру больших букв:

lock and load – полный комплект боеприпасов,
sampo – очень много денег ($999,999),
im back – восстановить повреждения,
mr fabulous – неуязвимость,
jupiter – гравитация, как на Юпитере,
earth – земная гравитация,
mars – гравитация, как на Марсе,
moon – гравитация, как на Луне,
cruise control – включить cruise control,
cow frags – отоброжать cow frags в окне Scenario Progress (`F3`),
beefcake beefcake все оружие.

Внимание: эти коды действуют только в Player's Choice. Они не работают во время сценария (Scenario) и в сетевой игре.

TinTin in Tibet

В игре есть три разных кода, раскрываемых практически подбором. Если вам это не нужно – то:
код № 1: 315,
код № 2: 907,
код № 3: 623.

Triple Play '98

Наберите эти коды на стадионе или в меню Team select:
`1 + 2 + 1 + 2 + Ctrl` – EA Dream Team,
`1 + 2 + 1 + 2 + Ctrl + 2 + 1 + 3` – новые стадионы,
`1 + 2 + 1 + 2 + Shift + Ctrl` – EA Dream Team в нижем белье.

Wing Commander: Prophecy

Во время боевого вылета (когда вы находитесь в кабине истребителя) наберите «dynomite», далее нажмите `Ctrl` + `C` для того, чтобы включить / выключить возможность столкновения. Нажмите `Ctrl + I`, чтобы включить неуязвимость и `Ctrl` + `F12` для уничтожения цели, попавшей к вам на прицел.

HEX-хитрость

При помощи любого HEX-редактора откройте файл Prophecy.exe и по адресу:
422b7 измените 48 на 90,
65777 измените 49 на 90,
659C9 измените 48 на 90.
За счет изменения вышеописанных значений на 90 вы получите неограниченное количество пушечных снарядов, ракет и ловушек.

Worms 2

Пароли этапов:

2 – TIMETHEREWERE	24 – THEYWOULDSHOOT
3 – SOMESMALLWORMS	25 – GRANNIESJUST
4 – WHOGOTVERYVERY	26 – FORFUNANDLAUGH
5 – ANNOYEDAND	27 – ABOUTITINTHE
6 – DECIDEDTO	28 – EVENINGTIME
7 – GOTOARMSIN	29 – WEAPOLOGISEON
8 – ORDERTOWIPE	30 – BEHALFOFALLTHE
9 – OUTTHERE	31 – TERRITORIESTHAT
10 – VICIOUS ENEMY	32 – WEWENTTOTHE
11 – COUNTERPARTS	33 – TROUBLEOFTRANSLATING
12 – THEYDEVELOPED	34 – WORMS2INTOBUTWE
13 – SOMEREALLY	35 – DIDNTHAVETIMETO
14 – COOLWEAPONSSUCH	36 – TRANSLATETHESE
15 – ASBANANABOMBS	37 – PASSWORDSNOTTHAT
16 – ANDMAGICBULLETS	38 – THEYNEEDTOBEDONE
17 – THEYTRAINED	39 – WESUPPOSETHAT
18 – ALLNIGHTAND	40 – YOUAREREALLY
19 – EVERYDAYSOTHEY	41 – EXPECTINGTO
20 – WOULDBECOME	42 – SEEAWONDERFUL
21 – PROFICIENT	43 – CHEATMODEWHEN
22 – INTHEIRWORMLY	44 – FINISHTHEMISSIONS
23 – WAYSSOMETIME	45 – ANDYOUARERIGHT

Подготовлено Д. Южиным совместно с клубом «Game Galaxy»

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ PLAYSTATION

PlayStation

Brain Dead 13

Секретный пароль.
Чтобы сразу встретиться с доктором Нейросисом, примените пароль «AAAABLFJSIMON».

C&C: Red Alert

Пароли уровней игры.

За Советский Союз		За Альянс	
2	17DUXFJ6C	2	LZ9SE4HPN
3	VMBWOQ284	3	FG0WEU9OO
4	XN37MCCSO	4	BU8KMNW73
5	LH06FZZQL	5	DV7CF9VPH
6	BUVV20LFF	6	1W4OILQKQ
7	AVYQ10YA8	7	X5C9Y15VY
8	LZRJTMQAN	8	VM81IOOBL
9	YQX4C9GFH	9	7AZRIODE0
10	1QESO8LE0	10	LZ9PXLUBR
11	RKP0UOXJA	11	5RNHTFVEJ
12	CDLKYL7Q4	12	YCSLW5KA4
13	8T5GGDK25	13	9BCYNBAVB
14	X5CDE0KN8	14	LZR1M73K4

Croc: Legend of the Gobbos

Пароли уровней первой карты
1 – ↑, ←, ←, ←, ←,↓,↓, ↑, ←, ↑, →, ↓, →, →, ↑;
2 – →, ↑, ←, ↑, ←, ↑, ↑, →, ←, →, ↑, →, ←, ↑, ↓;
3 – ↓, ←, ↑, →, ←, ↓, →, ←, →, ←, →, →, ↓, ←, ←;
4 – ↑, →, ↓, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ←, →, →, ↓, →, →, ↑;
5 – →, ↓, ↓, ↑, ←, ↑, ↑, →, ←, ↑, ↑, →, ←, ↑, ↓;
6 – ↓, →, →, →, ←, ↓, →, ←, →, ↓, →, →, ↓, ←, ←;
7 – ←, ↑, ↑, ↑, →, →, ↓, ↑, ←, →, ↑, →, ↑, ←, ↓.

Пароли уровней второй карты
1 – ↓, ↓, ↑, →, ←, ←, →, ←, →, ←, ←, →, →, →, ←;
2 – ↓, ↑, ↑, →, ←, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, →, ←;
– ↓, →, ↑, →, →, ←, →, ←, →, ←, →, →, ↓, ←, ←;
3 – ↓, ↓, →, →, ←, ←, →, ←, ←, ←, ←, →, →, →, ←;
4 – ↓, ↑, →, →, ←, ←, →, ←, ←, ←, →, ←, →, →, ←;
– →, ↓, ↓, ↑, →, ←, ↑, →, ←, →, ↓, →, →, ↑, ↓;
5 – ↓, ↑, →, →, ←, ←, →, ←, →, ←, ←, ←, →, →, ←;
– ←, ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, →, ↑, ←, ↑, ←, ↓;
6 – ↓, ↓, ↑, →, ←, ↓, →, ←, ↓, ←, →, →, →, →, ←;
– →, ↑, ←, ↑, →, ↓, ↑, →, ↑, →, ↓, →, →, ↑, ↓;
7 – ↓, ↓, ↑, →, ←, ↓, →, ←, ↑, ←, ←, →, →, →, ←;
8 – ↓, ↑, ↑, →, ←, ↓, →, ←, ↑, ←, →, ←, →, →, ←.

Пароли уровней третьей карты
1 – ↑, ↑, ↓, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↓, ↓, ←, ↑;
– →, ↑, ↓, ↑, →, ↓, ↑, →, ↑, →, ↑, →, →, ↑, ↓;
2 – ↑, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ↓, →, →, ↑, ↓, ←, ↑;
– →, ↑, ↓, ↑, →, ↓, ↑, →, ↑, →, ↓, ←, →, ↑, ↓;
3 – ↑, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, ↑, ↓, ←, ↑;
4 – ↑, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, ←, ↑;
– →, ↑, ←, ↑, →, ←, ↑, →, ↑, →, ↓, ←, →, ↑, ↓;
5 – ↑, ↓, ←, ←, ←, ←, ↓, ↑, ↓, →, →, ↑, ↓, ←, ↑;
– →, ↑, ←, ↑, →, ←, ↑, →, ↓, →, ↑, ←, →, ↑, ↓;
6 – ↑, ↓, ←, ←, ←, ←, ↓, ↑, ↑, →, ←, ↑, ↓, ←, ↑;
– ↓, →, ↑, →, →, →, →, ←, ↑, ←, →, ←, ↑, ←, ←;
7 – ↑, ↓, ←, ←, ←, ←, ↓, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, ←, ↑;
8 – ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ←, ↑;
9 – ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, ↓, ↑, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ↑.

Пароли уровней четвёртой карты
1 – ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, ↓, ↑, ↑, →, ←, ↓, ↓, ←, ↑;
2 – ↑, ↑, ↓, ←, ←, ←, ↓, ↑, ↑, →, →, ↑, ↓, ←, ↑;
3 – ↑, ↑, ←, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↑;
4 – ↑, ↑, ←, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↑, ↓, ↓, ←, ↑;
5 – ↑, ↓, ←, ←, ←, ↓, ↓, ↑, →, →, ↑, ↑, ↓, ←, ↑;
6 – ↑, ↑, ↓, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↓, ↓, ←, ↑;
7 – ↑, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↑, ↑, ↓, ←, ↑;
8 – ←, ←, ←, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓, →, ↓, ←, ↑, →;
9 – ←, →, ←, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, →.

Пароли уровней пятой карты
1 – ←, ←, ↓, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↑, ←, ↑, →;
2 – ←, ←, ↓, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ←, ↓, ←, ↑, →;
3 – ←, ←, ↓, ←, ↓, →, →, ←, →, ↓, →, ↓, ←, ↑, →;
4 – ←, →, ↓, ↓, →, →, ←, →, ↓, ←, ↑,←, ↑, →;
5 – ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →.

Frogger

Коды (набирать во время игры):
Start, →, ■, ▲, ■, ▲, ✖ – бессмертие;
Start, Right, ■, ▲, ■, ▲, R1, L1, R1, L1, ● –выбор уровня.

G-Police

Секретная миссия.
В тренировочном меню укажите: «PANTALON».

Grand Theft Auto

GROOVY	– Все оружие
WEYHEY	– 9999990 очков
BLOWME	– Координаты
EATTHIS	– Wanted Level Max
FECK	– Liberty City (части 1 и 2)
TVTAN	– San Andreas и Liberty City (части 1 и 2)
URGE	– Все города (части 1 и 2) и Vice City (только часть 1)
CAPRICE	– Все города (части 1 и 2)
CHUFF	– Игра без полиции
TURF	– Все города
MADEMAN	– Все города и все оружие
THESHIT	– Все города, все оружие и 99 жизней
BSTARD	– Все города, все оружие и много-много денег
■▲■✖✖■▲■	– Невидимость
✖▲■■▲■✖■	– Включить клавиатуру

MDK

Поставьте игру на паузу и введите коды:
↓, ↑, C, ↓, ↑, ↓, L1 – бомбардировка с воздуха;
↑, ↓, ↓, L2, → – уничтожение врагов взрывающейся коровой;
←, L1, ↓, ■, ▲, ↑, ↓ – суперпулемёт;
↓, ↑, ←, ←, ▲, ↑, →, ↓ – здоровенная кувалда, производящая землетрясение;
↓, L1, ■, ▲, →, ↑, ✖ – вихрь, уничтожающий врагов;
▲, C, ■, ■, R2, → – ручные гранаты;
↑, ■, L1, ←, C, ▲, ■ – супергранаты (в режиме снайперской винтовки);
←, L1, ▲, ■, →, C, ←, ← – бомбы (в режиме снайперской винтовки);
↓, →, C, C, ←, ←, ↑, ■, ▲ – ящик, взрывающийся при нажатии C;
✖, L1, →, C, ✖, ↑, ■ – двойник, который отвлекает врагов на себя.

MK Mythologies: SubZero

Пароли этапов игры:

2 (Wind)	– THWMSB	3 (Earth)	– CNSZDG
4 (Water)	– ZVRKDM	5 (Fire)	– JYPPHD
6 (Prison)	– RGTKCS	7 (Brige)	– QFTLWN
8 (Final)	– XJKNZT		

Секретные пароли
GTTBHR (1.000 жизней), ZCHRRY, NXCVSR или NXCVSZ.

Nuclear Strike

Пароли уровней игры:

1	–JUNGLEWAR	2	–CUTTHROATS
3 (миссия 8)	–PLUTONIUM	3	–COUNTDOWN
4	–PUSAN	5	–ARMAGEDDON
6	–LIGHTNING		

Секретные пароли:

Снижение расхода топлива достигается применением пароля «MPG».

Чтобы играть с пятью жизнями, начните обычную игру, а потом либо провалите миссию (появится надпись «Return to Base»), либо растратьте все жизни. Когда появится основное меню, в графе «Enter a Passvord» наберите пароль «WARRIOR».

Вот еще один способ применить этот пароль. Выберите строку «Load / Save», а затем «Enter a Password». Укажите пароль того уровня, на котором вы хотите играть. Затем, использовав пункт «View a Password» нажмите ✖ и ▲, снова выберите строку «Enter a Password» и наберите пароль «WARRIOR».

Вы получите четыре попытки, если используете пароль «PHOENIX».

Проиграйте и при загрузке, выбрав пункт «Enter a Password», укажите: «EAGLEEYE» – и по вашему вертолёту никто не будет стрелять, причём вы тоже не сможете ни в кого стрелять.

Ваше оружие усилит свою поражающую мощь, если вы используете пароль «LAZARUS».

Быстрое движение обеспечивается применением пароля «WARPDRIVE».

Дополнительную жизнь, спрятанную на уровне, можно получить при помощи пароля «GOPOSTAL».

Nightmare Creatures

Пароли для Игнатия		Пароли для Нади	
2	– ▲, C, ▲, ←, ▲, ■, ✖, ■	2	– ↑, C, ▲, ←, ▲, ■, ✖, ■
3	– ▲, ✖, C, ▲, ▲, ↓, ■, ↑	3	– ↑, ✖, ▲, ↑, ▲, ■, ■, ✖
4	– ▲, ■, ▲, ←, ▲, ↓, ↑, ■	4	– ↑, ■, ▲, ↑, ▲, ↑, ↑, ✖
5	– ▲, ↑, ▲, ↑, ▲, ↓, ↓, ✖	5	– ↑, ↑, ▲, ↑, ▲, ↓, ↓, ✖
6	– ▲, ↓, ▲, ✖, ▲, ↓, ←, C	6	– ↑, ↓, ▲, ↑, ▲, ←, ←, ✖
7	– ▲, ←, ▲, ✖, ▲, ←, ▲, C	7	– ↑, ←, ▲, ↑, ▲, ▲, ▲, ✖
8	– ▲, →, ▲, ✖, ▲, ▲, C, C	8	– ↑, →, ▲, ✖, ▲, ▲, C, C
9	– C, ▲, ▲, ✖, C, C, ■, ✖	9	– ↓, ▲, ✖, ✖, C, ✖, ■, ■
10	– C, C, ▲, →, ▲, ↑, ↓, ↓	10	– ↓, C, ✖, ■, ▲, ■, ↓, ↑
11	– C, ✖, ▲, →, ▲, ↓, ←, ↓	11	– ↓, ✖, ✖, ■, ▲, ↑, ←, ↑
12	– C, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ▲, ■	12	– ↓, ■, ✖, ■, ▲, ←, C, ↑
13	– C, ↑, ▲, ■, ▲, ↓, C, ■	13	– ↓, ↑, ✖, ■, ▲, ←, C, ↑
14	– C, ↓, ▲, →, ▲, C, ✖, ↓	14	– ↓, ↓, ✖, ■, ▲, ▲, ✖, ↑
15	– C, ←, ▲, ■, ▲, ▲, ■, ■	15	– ↓, ←, ✖, ■, ▲, C, ■, ↑
16	– C, →, ▲, ■, ▲, C, ↑, ■	16	– ↓, →, ✖, ■, ▲, ✖, ↑, ↑
17	– ✖, ▲, ✖, ■, ▲, ■, ↓, ↑	17	– ←, ▲, ✖, ■, ▲, ■, ↓, ↑
18	– ✖, C, ✖, ■, ▲, ↑, ←, ↑	18	– ←, C, ✖, ■, ▲, ↑, →, ↑
19	– ✖, ✖, ✖, ■, C, ↓, C, ↓	19	– ←, ✖, ✖, ■, C, ↓, C, ↓
20	– ✖, ■, ✖, ■, C, ←, ✖, ↓	20	– ←, ■, ✖, ■, C, ←, ✖, ↓

Коды:

Используя графу «Enter password», нажмите ←, ↑, ✖, ■, ↓, ▲, ■, ↓, а потом выберите «Start game». Вы сможете выбрать любой уровень, сыграть за монстра, воспользоваться бесконечными запасами снаряжения и жизней.

Код ←, ↑, ▲, ↓, ●, ▲, ■, ↓ позволит вам получить неограниченное количество сердец.

Rage Racer

Зеркальные отражения трасс.

Чтобы участвовать в гонке по трассе, являющейся зеркальным отражением исходной, выберите трассу и машину и в промежутке между нажатием на «Race Start» и началом гонок (во время загрузки) удерживайте `L1` + `R1` + `Select` + `Start` (до начала гонки).

Дополнительные цвета логотипа

Чтобы раскрасить свою эмблему (logo) в дополнительные цвета, переместите курсор из области рисования и нажмите `L1` + `L2` + `R1` + `R2` + `Select`. Оттенки можно выбирать при помощи ←, →, `R1` + ↑/↓.

Вращение эмблемы:

Чтобы посмотреть, как выглядит нарисованная вами эмблема с разных сторон, одновременно нажмите `L1 + R1` вместе с любой стрелкой. Эмблема будет вращаться в выбранном направлении.

Переключение зеркала заднего вида:

Чтобы убрать зеркало заднего вида, приостановите игру и, удерживая ▲, нажмите `L1`. Чтобы вернуть зеркало на его законное место, повторите описанную процедуру.

Rosco McQueen

Пароли этажей (вводятся в опции «Password»)

Laundry 2	– FLUFFY	Harold's 3	– PILLOW
Laundry 3	– SWEATY	Leisure 1	– TRICEP
Auto 1	– HOTROD	Leisure 2	– MOTION
Auto 2	– GREASE	Leisure 3	– HIPHOP
Auto 3	– BIGEND	Residential 1	– KENNEL
Harold's 1	– SMELLY	Residential 2	– BARREL
Harold's 2	– WIDETV	Runaround	– SPLASH

Shipwreckers!

Пароли уровней игры

Test Drive 4

Секретные имена

В качестве имени победителя укажите: «SAUSAGE» или «KNACKED» – и у вас появится доступ к четырем секретным автомобилям и новым трассам (по сути, это старые трассы в зеркальном отображении).

Имя «MJCIM.RC» сделает все машины гонщиков (в том числе и вашу) микроскопическими. Ваша машина уже не сможет сигналить. А машины, не участвующие в гонке, сохранят свои обычные размеры (хоть сбивать их будет по-прежнему несложно). В этом режиме вероятность аварии очень мала: ведь маленькой машине на дороге гораздо просторнее.

Trash it

Пароли карт

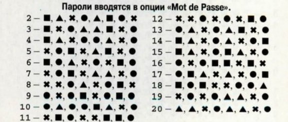
2 – TANK

3 – BOGGIN

4 – PLEB

Z

Пароли уровней игры



Пароли вводятся в опции «Mot de Passe».

2	– ■, ▲, ✖, ●, ▲, ■, ●, ✖	12	– ✖, ✖, ●, ✖, ●, ✖, ■, ●
3	– ■, ✖, ●, ▲, ▲, ■, ✖, ●	13	– ●, ▲, ✖, ●, ▲, ■, ✖, ●
4	– ■, ▲, ✖, ●, ●, ▲, ✖, ●	14	– ■, ▲, ✖, ●, ▲, ✖, ●, ■
5	– ✖, ●, ■, ✖, ▲, ■, ✖, ●	15	– ■, ▲, ✖, ●, ■, ▲, ✖, ●
6	– ■, ●, ▲, ✖, ●, ✖, ■, ●	16	– ●, ✖, ●, ■, ■, ✖, ■, ✖
7	– ✖, ●, ■, ✖, ▲, ▲, ✖, ●	17	– ●, ■, ▲, ✖, ▲, ✖, ●, ■
8	– ✖, ✖, ●, ▲, ✖, ●, ■, ✖	18	– ■, ●, ■, ✖, ✖, ●, ●, ▲
9	– ●, ✖, ●, ■, ✖, ●, ■, ●	19	– ✖, ●, ✖, ●, ▲, ▲, ✖, ●
10	– ●, ▲, ●, ●, ■, ▲, ✖, ●	20	– ▲, ▲, ✖, ●, ▲, ▲, ✖, ●
11	– ✖, ■, ●, ✖, ✖, ■, ■, ●		

Наступление Intel на всех фронтах, или Речная прохлада жарким летом

На 1998 год Intel запланировала выход не менее полутора десятков разнообразных вариантов процессоров Pentium II. Общее у них только одно – процессорное ядро Pentium II, базирующееся, в свою очередь, на микроархитектуре P6, точнее, Pentium Pro.

В процессе разработки процессор приобретает кодовое имя. До сих пор процессоры Pentium II получали названия в честь американских рек: Прежде, чем выйти в свет, первые Pentium II носили имя Klamath; процессоры, которые готовились для производства по новой технологии 0,25 мкм, – Deschutes. Первый представитель этого семейства уже потерял свое кодовое имя: Pentium II с тактовой частотой 333 МГц объявлен 26 января. Новые процессоры получат собственные имена.

В первой половине года, точнее, уже во втором квартале появятся процессоры в конструктиве Slot 2 для серверов и рабочих станций высшего уровня. Новый корпус длиннее и вдвое выше, чем известный Slot 1. Такие размеры необходимы, в первую очередь, для размещения вчетверо большего количества микросхем кэш-памяти типа CSRAM (Custom Static RAM), имеющей более высокую производительность, чем применяемая в настоящее время BSRAM. Ее объем может составлять 512 Кбайт, один или два Мбайта. CSRAM выполняется в виде модулей ассоциативной памяти емкостью 512 Кбайт с напряжением питания 2,5 В. Скорость передачи данных в процессор по выделенной 72-разрядной частично синхронизированной шине достигает 3.6 Гбайт/с. Intel производит модули статической кэш-памяти по технологии 0,35 мкм. Рассеиваемая мощность – 4,5 Вт на частоте 450 МГц. В отличие от pipelined-burst synchronous SRAM (BSRAM), которая применяется в настоящее время, новые модули кэш-памяти обмениваются данными с процессором, применяя только предварительную синхронизацию. Это уменьшает потери времени на служебные циклы, значительно повышая пропускную способность подсистемы кэш-памяти.

Внешняя шина имеет производительность 800 Мбайт/с, что обеспечивает высокую эффективность работы многопроцессорных систем. Частота системной шины – 100 МГц. До конца года тактовая частота процессора в новом исполнении достигнет 450 МГц. Компьютеры на основе этих процессоров будут обладать практически неограниченной масштабируемостью – 2 процессора, 4 процессора, 64 процессора... 18 февраля на Intel Developers Forum'98 вице-президент Intel Альберт Ю (Albert Y. C. Yu) продемонстрировал систему на четырех процессорах в исполнении Slot 2 с тактовой 400 МГц, с 512 Кбайтами полноскоростной кэш-памяти и частотой системной шины 100 МГц. Производительность такой системы вдвое выше, чем аналогичной, построенной на процессорах Pentium Pro 200 МГц с 512 Кбайтами кэш-памяти.

Для настольных машин высокого класса и серверов среднего уровня предназначены процессоры Pentium II в исполнении Slot 1. Тактовые частоты – 333, 350, 400 и 450 МГц, в том числе с полноскоростной кэш-памятью. Появление процессоров Pentium II с тактовыми частотами 350 и 400 МГц, рассчитанных на частоту системной шины 100 МГц, ожидается в апреле. Одновременно выйдет и набор микросхем 440BX, эту частоту поддерживающий.

С выходом процессоров класса Deschutes продолжится снижение цен на предыдущие модели. Так, стоимость Pentium II – 300 МГц в июле составит 200 долл.

В секторе недорогих машин Intel рассчитывает на успех с дешевыми процессорами, такими, например, как Covington, или Pentium II Junior – процессор архитектуры Pentium II, но лишенный кэш-памяти второго уровня. Объем интегрированной кэш-памяти первого уровня – 32 Кбайт. Конструктивное исполнение – SEPP (Single Edge Processor Package), т. е. плата с процессором, без внешнего корпуса. Ожидается, что процессор будет выпущен в середине апреля. Ориентировочная цена в момент выпуска – 155 долл. в партии из 1.000 штук.

Ближе к концу текущего года появится второй процессор для компьютеров начального уровня – Mendocino. Он будет

Микроархитектура – логическое строение процессорного ядра, определяющее, как процессор исполняет машинные команды.

Что такое SEC?

Картридж с односторонним контактом SEC, или SECC – Single Edge Contact Cartridge – новая разработка Intel, обеспечивающая повышение производительности и снижение стоимости компьютерных систем.

При использовании такой технологии ядро процессора и кэш второго уровня располагаются в одном пластмассовом или металлическом корпусе. Оба компонента устанавливаются непосредственно на специальной подложке внутри картриджа и обеспечивают высокую скорость обмена данными. SEC-картридж позволяет использовать широкодоступные высокопроизводительные модули BSRAM для выделенной кэш-памяти второго уровня, обеспечивая высокую производительность при доступных ценах. Кроме того, новая технология позволяет процессору Pentium II использовать высокопроизводительную архитектуру двойной независимой шины, воплощенную в процессоре Pentium Pro.

Процессор Pentium II устанавливается в Slot 1 – специальный 242-контактный разъем системной платы – с помощью одного плоского контакта вместо многочисленных штырьковых контактов, характерных для PGA (Pin Grid Array) корпусов. Аналогично, гнездо, применявшееся в предыдущих системах для установки PGA, заменено на соответствующий разъем (Slot 1). Будущие модификации процессора Pentium II также будут поддерживать Slot 1.

Intel переходит на использование архитектуры корпусов SEC, считая ее перспективным решением для высокопроизводительных процессоров на следующие 10 лет. Первые SEC-картриджи разработаны для одно- и двухпроцессорных настольных систем, рабочих станций и серверов. В дальнейшем Intel предполагает оптимизировать архитектуру SEC для еще более высокопроизводительных рабочих станций и серверов – Slot 2, а также предложить аналогичные высокоинтегрированные решения для мобильных систем – mini-cartridge.

иметь 128 Кбайт кэш-памяти второго уровня, интегрированной на одном кристалле с процессорным ядром. Естественно, кэш будет работать на частоте процессора. Частота системной шины – 66 МГц, частоты ядра – 300 МГц и 333 МГц.

Для мобильных компьютеров запланирован выпуск Pentium II в исполнении mobile module и mini-cartridge. Он будет вчетверо меньше и в шесть раз легче, чем Pentium II в SEC-картридже. Напряжение питания будет снижено до 1,7 В, что позволит уменьшить потребляемую мощность вдвое по сравнению с версиями процессора для настольных компьютеров. Тактовые частоты – 233, 266 и 300 МГц. Частота системной шины – 100 МГц.

По крайней мере до конца года Intel продолжит производство Pentium MMX для Socket 7 и для мобильных компьютеров.

Katmai – кодовое название нового процессора, готовящегося к выпуску в первой половине 1999 года. В процессоре Katmai будут предусмотрены новые инструкции, разработку которых корпорация Intel ведет с момента внедрения технологии MMX в начале 1996 года.

Процессор Katmai, базирующийся на ядре P6, будет производиться по 0,25-микронной технологии. Объем кэш-памяти второго уровня – до 512 Кбайт. Процессор будет иметь конвейеры увеличенной длины для более полного использования пропускной способности шины и повышения эффективности мультипроцессорной обработки.

Корпорация Intel начнет поставки процессоров Katmai в первой половине 1999 года.

Процессор Katmai будет использовать новые инструкции Katmai, или MMX-2. Новые инструкции Katmai (KNI) – это условное название 70 новых операций, включая операции, использующие архитектуру SIMD (одна операция над множественными данными) для данных с плавающей запятой. Для сравнения, технология MMX имеет 57 новых инструкций, использующих архитектуру SIMD при выполнении целочисленных операций. Ожидается, что новые инструкции повысят производительность приложений, связанных с выводом трехмерной графики и обработкой изображений, а также видеоприложений. С 1997 г. корпорация Intel сотрудничает с независимыми разработчиками программных продуктов (ISV) в области разработки приложений, оптимизированных для работы с процессором Katmai.

С первой половины 1999 г. эта технология будет применяться в процессорах, использующих разъем Slot 1, и в мобильных ПК. Кроме того, в 1999 г. эта технология будет также поддерживаться процессорами с разъемом Slot 2.

Как представитель семейства процессоров Pentium II, процессор Katmai обладает 32-битной архитектурой.

С целью дополнить возможности процессора Katmai корпорация Intel разрабатывает платформу, использующую преимущества 4X AGP и более совершенные подсистемы памяти, которые будут представлены уже в 1999 году.

Для рабочих станций разрабатывается двухпроцессорный вариант исполнения с разъемом Slot 2. В одном корпусе будут смонтированы два процессора Katmai с общей кэш-памятью второго уровня, работающей на частоте процессора.

***

В апреле ожидается выход набора микросхем 440EX (ранее он имел название 440LXR). Это урезанная версия существующего набора 440LX, ориентированная на процессор Covington. В нем сохранена поддержка AGP, вероятно включение высокоскоростной последовательной шины IEE1394 (Firewire). На материнской плате, изготовленной на основе 440EX, будет не более трех слотов шины PCI и двух слотов для установки DIMM-модулей памяти типа SDRAM без возможности коррекции ошибок (ECC). Чипсет поддерживает только один процессор. Цена – вдвое ниже, чем у 440LX. Очевидно, что комбинация Covington + 440EX предназначена для рынка дешевых компьютеров с ценой менее 1.000 долл., где в настоящее время присутствуют только системы на основе Socket 7 (Pentium и его аналоги). Кроме того, чтобы еще снизить общую стоимость компьютера, разработан упрощенный форм-фактор материнской платы и корпуса MicroATX.

Вслед за ним в третьем квартале в продажу поступит набор микросхем 440GX. Его особенность – увеличение адресуемой памяти с одного до двух Гбайт.

На начало 1999 г. намечен выход чипсета 440JX, ранее известного как 440BX2. Отличие от предыдущей версии – новая микросхема ввода-вывода PIIX6, или «south bridge». Материнские платы на основе 440JX получат порт AGP 4X с пропускной способностью 1 Гбайт/с и поддержку высокоскоростной последовательной шины ввода-вывода IEE1394 «Firewire».

Для процессоров Katmai готовится и новый набор микросхем с кодовым именем Camino. Он призван сыграть важную роль в переходе от современной памяти типа DDR SDRAM к высокопроизводительной Direct Rambus DRAM, имеющей рабочую частоту 800 МГц. Поставки 64 Мбитных модулей памяти типа Direct Rambus DRAM планируются на начало 1999 г. Повышенная стоимость новой памяти вынуждает Intel обеспечивать поддержку как новой памяти Rambus DRAM, так и обычной 100 МГц SDRAM, которая поступит в продажу во втором квартале текущего года.

А. Савченко

В статье использованы материалы Intel, CMP Media Inc., CNET Inc.

НОВОСТИ

В компьютерном салоне *Compulink* 10 февраля прошла пресс-конференция, посвященная выходу мультимедийного диска Бориса Гребенщикова и группы «Аквариум» «Кольцо времени». На пресс-конференции присутствовал сам виновник торжества Борис Гребенщиков, директор группы «Аквариум» и представители компаний *Лиан* и *Бука*, являющихся разработчиками и издателями этого продукта.

Диск готовился 8 месяцев и, как признался сам Б. Г., он не стремился оказывать давление на разработчиков, более того «дал карт-бланш, и только иногда подавал свежие идеи». Диск в сущности не является отражением внутреннего мира певца, и сам Б. Г. не является поклонником виртуального компьютерного мира, а предпочитает реальную и духовную жизнь со всеми своими прелестями. Компьютерные игры не входят в круг интересов Гребенщикова: «мне не хватает времени... пришлось бы выбирать: петь или играть в компьютерные игры Я выбираю первое».

Однако работа над проектом заинтересовала певца и он не собирается останавливаться на достигнутом. Возможно, уже к осени Б.Г. порадует своих поклонников вторым проектом. «На этот диск не вошли многие музыкальные композиции, банально не хватило места. Выероятно они будут в следующем проекте, и планируется сделать диск более интересным и увлекательным, но сохранить основную концепцию предыдущего диска» – сообщил он журналистам. Работа пока находится на стадии разработки концепции, поэтому более конкретной информации Б. Г. прессе не сообщил.

Первый тираж диска «Кольцо времени» составит порядка 5.000 экземпляров и розничная цена на первых порах будет держаться в пределах 180 рублей.



«ВАВИЛОН 5» НА ДИСПЛЕЕ

«Здравствуй, старый друг» – это приветствие, с которым обращаются друг к другу герои сериала и их многочисленные фанаты в Интернете, невольно приходит мне на ум всякий раз, как только на телеэкране появляются титры «Вавилон 5».

На Западе фантастических телесериалов было создано предостаточно, но после просмотра многих из них почему-то «старыми друзьями» я могу назвать только обитателей «Вавилона». А ведь были и «Star Trek» со своими продолжениями («Next Generation», «Deep Space Nine»), и «Blake's 7», и старый-добрый «Lost In Space», и еще куча любопытного...

Почему же так произошло? Быть может, тому виной сюжет – человеческая судьба обитателей станции перед лицом надвигающейся катастрофы, войны с Тенями? Так ведь идея о спящей расе очень древних и потому бесконечно враждебных современному человечеству существ достаточно стара, ее разрабатывал еще такой классик, как Ховард Филипс Лавкрафт (H.P. Lovecraft) в своем цикле «Cthulhu Mythos» в 30-х годах нашего века. Ну а схема со множеством коротких новелл, вертящихся вокруг отдельных персонажей сериала и не имеющих решающего влияния на основную сюжетную линию, была отшлифована еще в упоминавшемся выше «Star Trek».

И тем не менее в «Вавилоне 5» две эти идеи органично переплелись, образовав нечто совершенно новое. Возможно, в этом сыграл роль Харлам Эллисон (Harlam Ellison). В титрах он именуется как «концептуальный консультант» (Conceptional Consultant). Эллисон – один из известнейших американских писателей-фантастов, многие его произведения удостоены престижных литературных премий. Еще в 60-х годах один литературный критик назвал научную фантастику «зеркалом тревог и сомнений современного общества». Эта фраза как никакая другая подходит для определения творчества Эллисона. Его «конек» – рассмотрение возможных вариантов развития человечества. Причем Эллисон, в отличие от многих его коллег, не смущается расписывать все возможные варианты, даже те, что оставляют на душе у читателя неприятный осадок. Смелость Эллисона задавать неприятные вопросы вовсю пригодилась создателям сериала. Достаточно вспомнить тему Корпуса Пси. Кстати сказать, прошел слух, что Харлам Эллисон будет соавтором нового эпизода из пятого сезона «Вавилона 5», однако название эпизода еще не утверждено.

Но главное слово при создании сюжета сказал, конечно, «отец» Майкл Стражински. Он тоже не новичок в фантастике. Достаточно вспомнить показанный одним из наших телеканалов сериал «Сумеречная зона» («Twilight Zone»), для которого он писал сценарий. Российские телезрители могли видеть и два других сериала, над которыми работал Стражински: «первенца» западных фантастических сериалов на нашем телевидении «Captain Power And The Soldiers Of The Future», прошедшего на ныне несуществующем канале «2х2» еще года четыре назад, и мультипликационный сериал «Ghostbusters» («Настоящие охотники за привидениями»), показанный на первом канале.

Естественно, лицом сериала стали актеры.

Первым следует назвать Брюса Бокслейтнера (Bruce Boxleitner), исполнителя роли капитана Шеридана. Бокслейтнер, сам большой любитель фантастики, снимался в многочисленных фильмах и телесериалах, начиная от «мыльных опер» и заканчивая классическими вестернами, большинство которых в России не демонстрировалось. Талант актера не остался незамеченным публикой: он обладатель награды «Лучший актер телесериалов», ежегодно присуждаемой читателями журнала «Sci-Fi Universe». Именно благодаря его усилиям образ капитана Джона Шеридана в сериале «Вавилон 5» получился столь удачным.

В борьбе против Теней Шеридану помогает Деленн – посол Минбара на «Вавилоне 5». Ее играет Мира Фурлан (Mira Furlan). Родившаяся в Югославии, госпожа Фурлан снискала известность на родине и дважды награждалась «Золотой Ареной» (югославский вариант «Оскара») как лучшая актриса. Фильмы с ее участием удостаивались Золотой пальмовой ветви в Каннах («When Father Was Away on Business») и Гран-при кинофестиваля в Валенсии («Three For Happiness»). Некоторое время назад Мира эмигрировала в США, где продолжает сниматься. Недавно она получила очередную награду за роль в фильме «Antigone».

Еще одна женщина с сильным характером на станции – командор Сьюзен Иванова, роль которой исполнила Клаудия Кристиан (Claudia Christian). Кроме телесериалов, она снималась во множестве полнометражных фильмов. Любители фантастики помнят ее по фильму «Спрятанный» («The Hidden»), относительно недавно показанному на канале НТВ. Помимо съемок, Кристиан еще и поет, ее альбом «Taboo» недавно появился в продаже. В дополнение к этому, она автор нескольких детских книжек.

Замыкает «великолепную четверку» начальник Службы безопасности Майкл Гарибальди (актер Jerry Doyle). Кроме съемок в телесериалах («Homefront», «Reasonable Doubts», «The Bold and the Beautiful») Джерри Дойл занят в нескольких театральных постановках.

Наше время – время виртуальной культуры. Все мало-мальски важные события получают свое отражение во Всемирной Сети. И «Вавилон 5» не стал исключением. Более того, авторы и актеры активно используют огромные возможности, предоставленные им Сетью, для проверки своего творчества. Благодаря их многочасовым ночным беседам с поклонниками сериал стал одним из самых широко представленных в Интернете событий киноиндустрии.

Большая часть серверов, посвященных «Вавилону» – англоязычная, что вполне естественно. Но после показа трех первых частей («сезонов») по ТВ-6 появились и российские серверы:

http://www.babylon5.incoma.ru (Русский сайт «Вавилон 5», Алексей Головин),

http://www.babylon5.aha.ru (Фан-клуб «Вавилона 5», Сергей Шедов),

http://www.b5.babylon.ru («Вавилон 5», русская страничка, Владимир Львов).

Но и этого российским почитателям сериала показалось мало. Движимые





честолюбивыми стремлениями, некоторые из них вознамерились пойти дальше. Недавно группа отечественных разработчиков выставила сообщение в Интернете о начале работы над компьютерной игрой во вселенной «Вавилона 5». Пока что предоставленная информация крайне скудна. Разработчики обещают игроманам значительную свободу действий. По их словам, игру планируется сделать в жанре 3D-стратегии с элементами RPG; разумеется, будет предусмотрена возможность игры через Интернет. В ходе игры вы будете воевать на чьей-нибудь стороне, заключать договоры, открывать и осваивать новые планеты. Там может находиться что-нибудь интересное: артефакты (наследство древних рас), заброшенные города, храмы, народы, жаждущие либо заключить с вами договор, либо убить вас. Одним словом, полно космической экзотики! Так же к вам будут прибывать персонажи сериала: Шеридан, Иванова, Деленн, Кош и другие, с проверкой или просто с дружественным визитом. Если вы програмист или художник и хотите приняте участие в этом проекте, пишите по адресу: senin@dataforce.net.

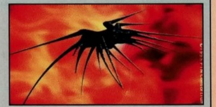
Американцы, как и следовало ожидать, тоже не дремлют. Компания *Sierra On-Line* совсем недавно выпустила два диска, первый из которых представляет собой путеводитель по вселенной «Вавилона 5». Там много сведений о кораблях, вооружении, государствах, народах... И самое поразительное – фантастическое количество видеоклипов и фотографий из самого сериала.

Второй диск (созданный *Sierra* совместно с *Sonic Images*) называется «Лучшее из "Вавилона 5"». Здесь представлены чарующие музыкальные фрагменты: пятнадцать саундтреков из семи вышедших CD Кристофера Франка и еще два саундтрека, написанные специально к готовящейся игре *Sierra*.

Все та же *Sierra On-Line* объявила о начале работы над своей собственной игрой на основе сериала. Это будет симулятор космических сражений, в котором вы будете командовать любым из имеющихся на станции кораблей, включая и истребители Земного Содружества. Помимо боев в игре будет и некоторый элемент стратегии – вам придется управлять всей станцией и решать, какой корабль послать на очередное задание. Заданий же будет много всяких разных: тут вам и сопровождение транспортников, и борьба с пиратами, и рейды на планеты врагов...

Короче, нам обещают нечто достойное. Только вот как окажется на самом деле...

Андрей Шаповалов,
Владыка За'Ха'Дума



ВРЕМЯ НОВОЙ МОРАЛИ

В истории существует множество способов прививать те или иные моральные ценности. Но только теперь появилось наиболее эффективное для этого средство. Воспитуемые уже не скучают, как в былые времена, слушая занудные поучения старших, а сами спешат получить парочку новых уроков.

Речь идет о компьютерных играх. Невинное развлечение, отдых после тяжелого трудового дня на самом деле давно превратился в мощный воспитательный механизм, который исподволь прививает людям новые моральные принципы.

Это подобно тому, как человек, долго проживший в чужой стране, постепенно привыкает к новому образу жизни. А ведь в большинстве стран к компьютеру привыкают уже с трех-четырех лет. Ясно, что никакие «истинные» моральные ценности уже не смогут быть привиты тем, кто с пеленок привык жить по правилам компьютерных игр.

Что же это за правила?

Kill' em all!

Большинство игр предлагает нам массовое уничтожение как основное действие. С каждой новой игрой сцены убийства становятся все более откровенными. Тела разлетаются на кровавые куски, взметая брызги крови. Головы зомби отлетают, и вы можете играть ими в футбол. Убийство путем сдирания кожи живьем...

Многие такие игры являются многопользовательскими – за каждым виртуально убитым стоит реальный, живой человек.

Чем больше игроков вы убили, тем выше ваш рейтинг.

Убитый тут же воскресает и вновь вступает в игру. Формируется представление об убийстве как о чем-то почетном, захватывающем – и никому не вредящем.

Убийства вводятся также в те сферы человеческой деятельности, где их, по идее, быть не может – в автогонки и даже в хоккей. В игре **«Carmageddon»** вы получаете очки за сбитых пешеходов.

Убить можно между делом. В основном это относится к стратегическим играм. Ведя в бой свои войска, игрок не заботится ни о мирном населении вражеского государства, ни даже о своих подопечных. Главное – победа любой ценой. В **«Master of Orion 2»** вы подвергаете бомбардировке целые планеты, уничтожая как войска, так и мирное население. Количество убитых при этом исчисляется миллионами.

Идеал добра выброшен за ненадобностью

В таких играх, как **«DOOM»** или **«Mortal Kombat»** речь вроде бы идет о борьбе добра и зла. Но постепенно понятие о добре тускнеет. Заставка громогласно объявляет, что, дескать, начинается великий крестовый поход во имя добра, но в ходе игрового процесса речи об этом нет.

Добро становится лишь необязательным довеском к основному действию.

Игровой процесс может заключаться в тотальном уничтожении, мордобое и т. п., а во вступлении объявляется, что все это делается во имя добра. Получается, что борьба во имя добра (путем насилия, естественно) обязательно получит этически положительную оценку, как бы она ни велась. Фактически речь идет не о самом добре, как его понимают философы-этики, а о пустом слове, обычной этикетке, за которой не стоит никакого значимого содержания.

Мотивирование поступков добрыми намерениями становится чем-то вроде отживающего свой век ритуала, реликта древних времен.

Вывод, который играющий делает на основе подобных игр (в большей мере – бессознательно), состоит в следующем. Добро – это хорошо, и за добро следует бороться. Тогда ты будешь «хорошим» со всеми вытекающими отсюда положительными последствиями. Однако для того, чтобы бороться за добро, достаточно просто приклеить слово «добро» к своим действиям – причем любым. Любое деяние этически положительно, стоит лишь провозгласить, что оно делается во имя добра.

Вы лично видели Мораль?

Нет добра и зла, нет морали... Мы не становимся по ту их сторону, как говаривал Ницше, вовсе нет. Добра и зла нет вообще.

В самом деле, компьютерная игра – это только игра, и не больше. Да, в ней есть экономика, есть политика, научный прогресс, рост населения, которое может быть как довольным, так и недовольным вашими действиями как правителя или просто согражданина. Но морали – нет.

Вы хотите уничтожить три миллиона колонистов за следующий ход? Какими соображениями должен руководствоваться игрок при поиске ответа на этот вопрос? Моральными? Нет. Только соображениями практической полезности. Геноцид снизит вашу репутацию в глазах других государств... Совершение массового убийства в игре имеет отрицательные последствия, но не из этических соображений, а из политических.

А проблемы с избыточным населением решаются крайне просто: лишние рты следует послать на перенаселенные планеты. Они погибнут по пути, и никто вам слова за это не скажет.

Словом «мораль» в подобных играх обозначают уровень довольства или недовольства населения.

Многие сюжеты компьютерных игр составлены так искусно, что подводят игрока к уверенности, что в созданном гейммейкерами мире и в самом деле не может найтись места этике. После Третьей мировой войны часть людей смогла продолжить жизнь в подземных бункерах, а оставшимся пришлось приспосабливаться к условиям радиоактивной пустыни. Спустя много лет уровень радиации упал, и люди попытались выйти из-под земли. Очевидно, что война неизбежна. Конечно, можно прекраснодушно пожелать, чтобы обе стороны пришли к консенсусу. Но здравый смысл подсказывает, что это невозможно. Мутанты не простят ренегатов, закрывших им путь в безопасное будущее свинцовыми дверьми, а люди, много лет прожившие в условиях полной изоляции под землей, никогда не примут за равных генетических уродов, ибо изоляционизм не совместим с толерантностью.

В космосе восемь народов, а галактика только одна. И это уже не этика, а арифметика.

Мощной тенденцией в развитии компьютерных игр является усиление реализма. Игровой мир все точнее копирует универсум по сю сторону экрана. Это касается почти всего: законов физики, устройства технических средств от автомобиля до истребителя и их поведения при взаимодействии со средой разных типов, особенностей функционирования экономических систем, генетики. Вы летаете на виртуальных самолетах, которые в точности копируют настоящие, над ландшафтами, до последней кочки воссозданными при помощи спутниковой съемки. Почти все элементы реального мира с большей или меньшей точностью копируются миром компьютерных игр. Но этике в них места нет.

Супермаркет моральных ценностей

Проблематична и возможность выбора стороны. Это все равно, что выбирать стиральный порошок в супермаркете. Вот эти персонажи олицетворяют добро, говорят нам авторы, а эти – зло. Первые честны, благородны, порядочны. Вторые – наоборот. За кого из них вы будете играть? Пожалуй, сперва кампанийку за тех, потом – за других...

Мы имеем дело с лишением моральных ценностей их ценностного характера. Да, добро и зло существуют – вот вам живой пример одного и другого. Но это разность равных. Добро ничем не лучше зла. А зло ничем не хуже.

Классические игры такого типа – серия **«Star Wars»**. Теперь, став действующим лицом этой знаменитой саги о борьбе темной Империи и благородных Повстанцев, вы можете встать на любую сторону. Другие примеры – **«Heroes of Might and Magic 2»**, **«Mortal Combat»**.

А вот еще один вариант. Игрок должен бороться со злом, в этом отношении выбора у него нет. Но выйти на этот бой он может как в облике благородных паладина или крестоносца, так и в качестве черного мага-некроманта или убийцы. Чтобы бороться со Злом, вовсе не обязательно быть на стороне Добра...

Evil is Good? Или наоборот?

Однако самый разрушительный способ низвергнуть моральные ценности – это смешение добра и зла, погружение игрока в самое жерло этических проблем, в котором он при всем желании не сможет найти однозначных ориентиров.

Делается это очень просто. Вначале четко объясняется, кто хороший, а кто плохой. После этого благородные герои начинают вести себя подло, а подлые – благородно. Победа благородных героев в результате их подлых поступков трактуется как торжество добра. И наоборот. Слова – всего лишь ярлыки вещей, а характеры и поступки героев часто диктует автор, а не логика повествования. На первый взгляд кажется, что человека со стойкими этическими принципами нельзя запутать таким образом, но подобный ход мыслей – опасная самоуверенность.

Вот два примера.

В **«WarCraft 2»** речь идет о том, что полчища орков напали на поселения людей. Комментатор недвусмысленно дает нам понять, кто есть кто. Орки ведут войну захватническую, т. е. несправедливую. Люди – освободительную, т. е. справедливую.

Но давайте изучим вопрос пристальнее. Сразу бросается в глаза тенденциозность составления видеовставок. Создается впечатление, что люди выиграли войну в белых перчатках, почти никого и не убив, а орки творили злодеяния каждое мгновение. Даже цветовая гамма игры ярко тенденциозна: людям соответствует мирный и спокойный голубой цвет, оркам – тревожная и агрессивная смесь алого и бордового.

Очевидна пристрастность авторов к своим героям. Обратимся теперь к самой игре. Нам предлагается сыграть одну из двух кампаний (т. е. за обе стороны). И что же? Оба набора миссий – как за «плохих» орков, так и за «хороших» людей – абсолютно идентичны. Обе стороны совершают по отношению друг к другу одни и те же действия, ни одна не ведет себя более благородно или более подло.

Только закадровый текст позволяет охарактеризовать героев игры при помощи понятий добра и зла, справедливого и несправедливого. Но отчего мы должны верить чьему-то закадровому тексту больше, чем собственным глазам? Исходя из реальных действий обеих сторон, которые мы видим в миссиях, невозможно сказать, кто здесь хорош, а кто плох.

Возможно, мы ошиблись в трактовке игры? Отнюдь нет. В следующей же игре серии **«WarCraft»** (квесте) рассказывается о том, что люди – жестокие колонизаторы-европоцентристы, а орки – бедные, забитые аборигены, чья самобытная культура была безжалостно растоптана кованым сапогом.

Другая игра, в которой происходит подмена понятий добра и зла – **«Dungeon Keeper»**. На первый взгляд, в ней нам предлагают сыграть за злой персонаж. «Поступай правильно – будь плохим», – гласит реклама игры. «Evil is Good» – ее девиз. Вы – мрачный демон, в глубоком подземелье сбирающий орды нечисти. Импы, орки, демоны, драконы, вампиры, дьяволицы и иные твари будут служить вам. Смелые герои попытаются разрушить ваше подземелье, но все они падут под ударами ваших войск.

Казалось бы, перед нами – однозначное зло. Но присмотримся внимательнее. Почему импы и компания считаются плохими? Потому, что они не такие, как люди? Так и негров людьми не считали. Что плохого делает Хранитель Подземелья? Строит катакомбы, добывает полезные ископаемые, холит и лелеет крейчеров. Разве это – зло? Разве он лезет наверх, нападает на людей? А люди, ведомые алчностью и расовой нетерпимостью, ломятся к Хранителю, стремясь разграбить его сокровищницу.

В деятельности Хранителя Подземелья нет ничего, что позволило бы охарактеризовать этот персонаж как злой. Более того, он предстает перед нами как рачительный хозяин, заботящийся о своих подданных.

***

Махнуть рукой? Сказать, мол, это все игра, и нечего городить огород там, где репа не растет? Можно... А вот только что будет потом?

Самая страшная опасность состоит в том, что это новое внеморальное мировоззрение, которое формируется компьютерными играми, чрезвычайно эффективно для достижения практических целей.

Раз нет Бога – ага, что у нас на клавише 1 стоит? Топорик...

Кант писал – Бог существует лишь потому, что есть совесть. Компьютерные игры лишают нас совести.

Сыграем в **«Populos»**?

Денис Чекалов

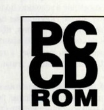
Wired сообщает, что игра под названием **«Grand Theft Auto»** (как, кстати и **«Carmageddon»**) запрещена к продаже в Бразилии. Нарушение карается штрафом в 8 с гаком тысяч долларов. Министерство Юстиции сочло игру неприемлемой ввиду того, что цель игры – красть машины и убивать полисменов (в случае с **«Carmageddon»** игра награждает очками за убийство мирных жителей). Германия, Австралия и Британия тоже выразили озабоченность и пытаются ограничить распространение игры – детям до 15 лет ее продавать нельзя. Основная претензия к играм такого плана в том, что они делают убийство тривиальным и стачивают психологический барьер, отделяющий человека от асоциального поведения. Правда, чем отличается в этом плане **«Quake»** от **«Carmageddon'а»**, я не очень понимаю. Разве только тем, что в **«Quake»** ты убиваешь не людей? Но это в игре против монстров. А есть ведь **«Deathmatch»**, игра против друзей насмерть...

TW	LW	NW	Title	Developer/Publisher	Cat	HI	ID
1	1	21	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
2	2	10	Quake 2	Id/Activision	SH	2	[2529]
3	4	59	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
4	3	18	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
5	5	66	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
6	6	19	Fallout	Interplay	RP	6	[2417]
7	9	19	Dark Forces 2 (Jedi Knight)	LucasArts	SH	6	[2413]
8	7	9	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	AC/SI	7	[2533]
9	8	14	The Curse of Monkey Island	LucasArts	AD	7	[2468]
10	10	13	Tomb Raider 2	Eidos	AC/AD	9	[2474]
11	13	65	Command & Conquer/Counterstrike (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2101]
12	12	103	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	ST	1	[1879]
13	11	13	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	SP	7	[2502]
14	14	13	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	ST	14	[2476]
15	15	65	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
16	20	35	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	RA	6	[2310]
17	17	34	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	ST	1	[2322]
18	16	13	Blade Runner	Westwood/Virgin	AD	16	[2479]
19	19	15	Grand Theft Auto	DMA/BMG	RA	17	[2444]
20	21	11	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	ST	16	[2511]
21	23	16	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	AD	18	[2445]
22	22	30	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
23	18	22	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	WG	10	[2397]
24	24	9	Worms 2	Team 17/MicroProse	AC/PU	24	[2530]
25	26	19	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	ST	21	[2418]
26	25	28	Warlords 3 (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	WG	12	[2359]
27	30	20	Ultima Online	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2399]
28	27	18	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
29	32	42	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	AC/SI	7	[2258]
30	28	82	Quake/add-on	Id/GT	SH	1	[1999]
31	31	116	Warcraft 2/add-on (Tides of Darkness)	Blizzard	WG	2	[1817]
32	29	21	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	17	[2400]
33	39	17	Entrepreneur	Stardock	ST	25	[2434]
34	36	37	Moto Racer	Delphine/BMG	RA	21	[2290]
35	35	17	Panzer General 2	SSI/Mindscape	WG	27	[2426]
36	47	4	Gag	Auric Vision	AD	36	[2557]
37	33	50	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	ST	9	[2210]
38	55	13	Longbow 2	Jane's/Electronic Arts	SI	38	[2466]
39	37	10	Lords Of Magic	Impressions/Sierra	RP	37	[2526]
40	40	20	Lands of Lore (Guardians of Destiny)	Westwood	RP	20	[2410]
41	50	74	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RP	6	[2032]
42	45	12	F1 Racing Simulation	Ubi	RA	42	[2507]
43	42	44	Need for Speed 2/Special Edition	Electronic Arts	RA	16	[2245]
44	44	33	Links OS/2 (O)	Access/Stardock	SP	25	[2324]
45	34	19	Incubation (Time Is Running Out)	Blue Byte	ST	20	[2415]
46	46	33	Little Big Adv. 2/Twinsen's Odyssey	Activision	AD	19	[2327]
47	38	18	Uprising	Cyclone/3DO	AC/ST	24	[2425]
48	43	7	I-War	Optical/Infogrames/Ocean	ST	29	[2552]
49	66	10	SubSpace	Burst/Virgin	AC	49	[2506]
50	41	61	Privateer 2 (The Darkening)	Origin/Electronic Arts	AC/ST	14	[2131]
51	53	71	Avarice (The Final Saga) (O)	CSS/Stardock	AD	10	[2061]
52	72	4	Red Baron 2	Dynamix/Sierra	SI	52	[2543]
53	51	7	F22 (Air Dominance Fighter)	DID/Ocean	SI	51	[2540]
54	61	94	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	SH	2	[1923]
55	57	117	Stars! 2	Star Crosses/Empire	ST	11	[1786]
56	52	38	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	ST	33	[2283]
57	48	13	Championship Manager 97/98	Eidos	SP	34	[2475]
58	49	61	Trials of Battle (O)	Shadowsoft/Stardock	SH	10	[2134]
59	68	88	The Settlers 2/Die Siedler 2	Blue Byte	ST	15	[1953]
60	64	15	Abe's Oddysee	Oddworld/GT	PL	23	[2414]
61	70	12	Warhammer (Final Liberation)	SSI/Mindscape	WG	49	[2483]
62	54	14	Pax Imperia (Eminent Domain)	Heliotrope/THQ	ST	29	[2454]
63	63	9	Command & Conquer (Sole Survivor)	Westwood/Virgin	AC	63	[2525]
64	65	83	World Circuit Racing/F1 (Grand Prix 2)	MicroProse	RA	6	[1857]
65	56	102	Descent 2	Parallax/Interplay	SH	5	[1891]
66	90	8	Heavy Gear	Activision	AC	66	[2532]
67	74	23	Hexen 2	Raven/Activision	SH	10	[2389]
68	67	16	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	WG	33	[2432]
69	58	70	MechWarrior 2 (Mercenaries)	Activision	AC	15	[2065]
70	75	49	MDK	Shiny/Playmates/Interplay	AC/SH	12	[2209]
71	86	6	Realms of the Haunting	Gremlin/Interplay	SH	71	[2175]
72	85	4	Virtual Pool 2	Celeris/VR Sports/Interplay	SP	72	[2560]
73	83	18	Shadow Warrior	3D Realms/GT	SH	41	[2395]
74	71	58	M.A.X.	Interplay	WG	25	[2152]
75	77	80	The Pandora Directive	Access	AD	36	[2003]
76	59	11	Netstorm (Islands at War)	Titanic/Activision	WG	43	[2462]
77	76	32	Betrayal in Antara	Sierra	RP	31	[2325]
78	73	58	Crusader (No Regret)	Origin/Electronic Arts	AC	26	[2030]
79	82	43	Vigilance on Talos V (O)	PolyEx	PL	36	[2252]
80	87	15	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	44	[2450]
81	93	35	The Last Express	Smoking Car/Broderbund	AD	16	[2268]
82	60	5	Screamer Rally	Virgin	RA	48	[2566]
83	62	17	Pro Pinball (Timeshock)	Empire	SI	45	[2366]
84	92	63	Lords of the Realm 2/add-on	Impressions/Sierra	ST	21	[2107]
85	69	16	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	AD	53	[2446]
86	95	47	Interstate '76	Activision	RA	20	[2225]
87	84	113	Galactic Civilizations 2 (O)	Stardock	ST	3	[1828]
88	94	176	Master of Magic	SimTex/MicroProse	ST	3	[1501]
89	89	4	Resident Evil	Capcom/Virgin	AC/AD	89	[2403]
90	96	10	Dark Earth	Kalisto/MicroProse	AD	58	[2433]
91	88	19	Constructor	Acclaim	PU/ST	26	[2393]
92	99	13	Steel Panthers 3 (Brigade Command 1939-1999)	SSI	WG	73	[2456]
93	-	1	CART Precision Racing	Microsoft	RA	93	[2485]
94	100	5	Front Page Sports (Football Pro '98)	Sierra	SP	76	[2438]
95	97	2	Nightmare Creatures	Kalisto/Activision		95	[2542]
96	91	116	The Dig	LucasArts	AD	21	[1798]
97	81	44	Creatures	Cyberlife/Mindscape	ST	32	[2114]
98	78	6	Earth 2140	TopWare/Interplay	WG	78	[2464]
99	79	6	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters	SI/SP	79	[2545]
100	98	3	Descent to Undermountain	Dragonplay/Interplay	RP	98	[2546]

Internet PC Games Top 100 Edition 269

23 февраля 1998 г.

www.worldcharts.com



Обозначения

TW	место на текущей неделе
LW	место на предыдущей неделе
NW	число недель в Top 100
HI	максимальная позиция, которой игра достигала
ID	идентификационный номер игры
(O)	игра только для операционной системы OS/2

Жанры игр

AC	Action
AD	Adventure
AR	Arcade
FI	Fighting
IF	Interactive Fiction
PL	Platform
PU	Puzzle
RA	Racing
RP	Role-Playing
SH	Shooter
SI	Simulation
SP	Sports
ST	Strategy
WG	Wargame

Internet Video Games Top 100 Edition 100

23 февраля 1998 г.

www.worldcharts.com

TW	LW	NW	Title	Developer/Publisher	Cat	HI	ID
1	1	58	Final Fantasy 7 (P)	Square	RP	1	[1175]
2	2	26	Sakura Wars/Sakura Taisen (S)	Red/Sega	AD	2	[1595]
3	3	4	Resident Evil 2 (P)	Capcom	AD	3	[1718]
4	4	26	Goldeneye 007 (N)	Rare/Nintendo	AC	2	[1594]
5	5	15	Colony Wars (P)	Psygnosis	SH	4	[1660]
6	6	13	Tomb Raider 2 (P)	Eidos	AC/AD	4	[1674]
7	15	5	Red Asphalt (P)	Interplay	RA	7	[1711]
8	7	13	Diddy Kong Racing (N)	Rare/Nintendo	RA	2	[1683]
9	8	11	Fifa (Road To World Cup 98) (P)(S)	Electronic Arts	SP	8	[1686]
10	10	85	Nights (Into Dreams) (S)	Sonic Team/Sega	PL	1	[1228]
11	14	59	Fighters Megamix (S)	AM2/Sega	FI	1	[1400]
12	9	11	Sonic R (S)	Traveller's Tales/Sega	RA	7	[1694]
13	11	22	Abe's Oddysee (P)	Oddworld/GT	PL	4	[1610]
14	21	5	Gran Turismo (P)	Sony	RA	14	[1716]
15	13	20	Castlevania (Nocturne in the Moonlight) (P)	Konami	AC	6	[1628]
16	12	10	Street Fighter Collection (S)	Capcom	FI	11	[1698]
17	23	14	Crash Bandicoot 2 (P)	Naughty Dog/Sony	PL	9	[1659]
18	19	33	Thunderforce 5 (S)	Technosoft	SH	18	[1567]
19	20	16	Duke Nukem 3D (S)	Lobotomy/Sega	SH	5	[1652]
20	17	7	Fifa (Road to World Cup 98) (N)	Electronic Arts	SP	12	[1708]
21	16	6	Alundra (P)	Working Designs	AC/AD	16	[1710]
22	22	29	Langrisser 4 (S)	NCS/Masaya	ST	20	[1582]
23	30	46	Wild Arms (P)	Media Vision/Sony	RP	5	[1409]
24	24	36	Shining (The Holy Ark) (S)	Sega	RP	7	[1397]
25	28	16	Dead or Alive (S)	Tecmo	FI	6	[1655]
26	34	34	Final Fantasy Tactics (P)	Square	RP/ST	13	[1555]
27	35	26	Tokimeki Memorial (P)	Konami	ST	24	[1596]
28	18	36	International Superstar Soccer/ISS 64 (P)(N)	Konami	SP	5	[1548]
29	25	5	Mace (The Dark Ages) (N)	Atari/Midway/GT	FI	24	[1631]
30	26	19	Soukyugurentai (S)	Raizing/Electronic Arts	SH	22	[1443]
31	29	17	Croc (Legend of Gobbos) (P)(S)	Argonaut/Fox	PL	29	[1634]
32	33	99	Tekken 2 (P)	Namco	FI	1	[1149]
33	31	17	Extreme G. (N)	Probe/Acclaim	RA	31	[1644]
34	27	19	Top Gear Rally (N)	Boss Game/Midway	RA	17	[1630]
35	32	9	Quake (S)	Id/Lobotomy/Sega	SH	29	[1693]
36	46	6	Hanagumi Taisen Columns/Sakura Columns (S)	Sega	PU	36	[1709]
37	41	43	Starfox 64 (N)	Nintendo	SI	5	[1517]
38	49	2	Critical Depth (P)	Singletrac/GT	AC/ST	38	[1677]
39	39	11	Ghost in the Shell (P)	Exact/THQ	SH	27	[1689]
40	37	63	Killer Instinct Gold (N)	Rare/Nintendo	FI	8	[1247]
41	36	10	WCW Vs. NWO (World Tour) (N)	Asmik/THQ	FI	19	[1697]
42	43	14	San Francisco Rush (N)	Atari/Midway/GT	RA	18	[1671]
43	72	2	Bomberman Fight (S)	Hudson	AC/PU	43	[1719]
44	48	3	Yoshi's Story (N)	Nintendo	PL	44	[1720]
45	40	10	Bomberman 64 (N)	Hudson/Nintendo	AC/PU	30	[1688]
46	38	13	Sega Touring Car Championship (S)	Sega	RA	5	[1666]
47	47	23	Time Crisis (P)	Namco	SH	34	[1559]
48	61	81	Tomb Raider (P)(S)	Core Design/Eidos	AC/AD	1	[1193]
49	57	3	Lylat Wars (N)	Nintendo	SH	49	[1717]
50	42	48	Blast Corps (N)	Rare/Nintendo	AC/SH	20	[1488]
51	45	64	Wipeout XL/Wipeout 2097 (P)	Psygnosis	RA	11	[1312]
52	54	18	Super Robot War F (P)(S)	Banpresto	ST	52	[1552]
53	67	26	Dracula-X (Night Symphony) (P)	Konami	PL	41	[1487]
54	70	5	WCW Nitro (P)	Inland/THQ	FI	54	[1705]
55	53	20	Formula 1 (Championship Edition) (P)	Psygnosis	RA	15	[1633]
56	55	26	Marvel Super Heroes (P)(S)	Capcom	FI	16	[1587]
57	64	85	Mario 64 (N)	Nintendo	PL	1	[1224]
58	58	26	Darklight Conflict (P)(S)	Rage/Electronic Arts	AC	42	[1556]
59	50	95	Guardian Heroes (S)	Treasure/Sega	FI	2	[1172]
60	56	99	Resident Evil (P)(S)	Capcom	AD	1	[1148]
61	63	7	Steep Slope Sliders (S)	Cave/Sega	SP	32	[1706]
62	59	39	Persona (Revelations) (P)	Atlus	RP	20	[1382]
63	79	47	Vandal - Hearts (P)	Konami	RP/ST	24	[1492]
64	-	1	Bust a Move (Dance & Rhythm Action) (P)	Enix	PU	64	[1730]
65	62	22	PaRappa the Rapper (P)	Sony	AC	28	[1493]
66	-	1	Nagano Winter Olympics '98 (P)	Konami	SP	66	[1725]
67	51	16	Cyberbots (P)(S)			47	[1491]
68	44	26	Warcraft 2 (The Dark Saga) (P)(S)	Blizzard	WG	26	[1593]
69	65	21	NHL 98 (P)	EA Sports/Electronic Arts	SP	21	[1616]
70	78	62	Mario Kart (N)	Nintendo	RA	2	[1392]
71	88	32	Bushido Blade (P)	Light Weight/Square/Sony	FI	28	[1479]
72	71	66	Albert Odyssey (S)	Working Designs	RP	36	[1215]
73	81	5	Jet Moto 2 (P)	Singletrac/Sony	RA	73	[1670]
74	60	9	One (P)	Visual Concepts/Asc	SH	44	[1695]
75	-	1	NBA (In The Zone '98) (N)	Konami	SP	75	[1729]
76	73	68	Suikoden/Genso Suikoden (P)	Taito/Konami	RP	7	[1181]
77	68	23	Armored Core (P)	From/Sony	AC	41	[1569]
78	66	18	Nightmare Creatures (P)	Kalisto/Activision	AC	49	[1642]
79	77	13	Dragonball GT (Final Bout) (P)	Bandai	FI	76	[1657]
80	69	11	NCAA Gamebreaker 98 (P)	Sony	SP	55	[1680]
81	-	21	Last Bronx (S)	AM3/Sega	FI	20	[1585]
82	-	11	Duke Nukem (Total Meltdown) (P)	Eurocom/GT	SH	51	[1687]
83	91	54	Dark Savior (S)	Climax/Sega	AC/AD	30	[1391]
84	80	11	MK Mythologies (Sub-Zero) (P)(N)	Midway	AC/AD	67	[1690]
85	52	55	Eve-Burst Error (S)	Imagineer	RP	32	[1432]
86	97	2	Riven (P)	Cyan/Acclaim	AD	86	[1707]
87	74	12	Test Drive 4 (P)	Pitbull Syndicate/Accolade	RA	47	[1663]
88	-	1	Grand Theft Auto (P)	DMA/BMG	RA	88	[1731]
89	82	11	Monster Rancher (P)	Tecmo	ST	69	[1685]
90	87	32	Sailor Moon Super S (P)(S)	Angel	FI	16	[1360]
91	95	21	NFL Gameday '98 (P)	Sony	SP	50	[1600]
92	83	32	Ray Storm (P)	Working Designs/Taito	SH	23	[1428]
93	84	35	Ace Combat 2 (P)	Namco	SI	13	[1545]
94	90	3	Fighting Force (P)	Eidos	FI	88	[1656]
95	86	8	Cool Boarders 2 (P)	UEP/Sony	SP	61	[1669]
96	93	2	Shadow Master (P)	Hammerhead/Psygnosis	SH	93	[1727]
97	-	1	Beast Wars (Transformers) (P)	Takara/Hasbro	AC	97	[1691]
98	75	5	NHL 98 (S)	EA Sports/Electronic Arts	SP	43	[1713]
99	85	12	NBA Live 98 (P)(S)	EA Sports/Electronic Arts	SP	59	[1654]
100	98	6	Discworld 2 (P)	Psygnosis	AD	97	[1621]



Обозначения

TW	место на текущей неделе
LW	место на предыдущей неделе
NW	число недель в Top 100
HI	максимальная позиция, которой игра достигала
ID	идентификационный номер игры
(P)	Sony PlayStation
(S)	Sega Saturn
(N)	Nintendo 64

Жанры игр

AC	Action
AD	Adventure
AR	Arcade
FI	Fighting
IF	Interactive Fiction
PL	Platform
PU	Puzzle
RA	Racing
RP	Role-Playing
SH	Shooter
SI	Simulation
SP	Sports
ST	Strategy
WG	Wargame

Программист увидел НЛО и подумал: «У кого-то диск полетел...»

***

Товарищ Комманд Ком обитал на системной дискете и вел беспорядочную жизнь, из-за чего страдал. Заразившись, он шел к доктору Нортону. Посадит, бывало, доктор Нортон товарища Кома в высокое кресло, возьмет за нижнюю челюсть и проговорит ласково: «А теперь скажи: format а-а-а».

Из «Притч о компьютерных жителях»

***

Сидит Билл Гейтс за компьютером. Подходит сынишка:

– Пап, а правда, что твой 95-ый многозадачный?

– Правда, сынок.

– А покажи, как эта многозадачность работает.

– Сейчас, погоди, дискету доформатирую...

***

– Ножки импов под соусом и охлажденные мозги Спайдер-демона с салатом.

Заказ DOOMера в ресторане

***

Записал командир Нортон альбом и дал своим друзьям послушать.

– Крутой у тебя драйв, – сказал ему товарищ Комманд Ком.

– Так у меня их целых три: A:, C: и D:.

Из «Притч о компьютерных жителях»

***

Сели в машину компьютерщик, новый русский и слесарь. Заводят – не заводится. Слесарь говорит:

– Сейчас я гляну, что случилось, все сделаю – и поедем.

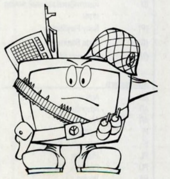
Новый русский говорит:

– Сиди, я сейчас по сотовому позвоню, приедет бригада мастеров и все быстро сделает.

А компьютерщик говорит:

– Может, все вылезем из машины и снова загрузимся?

***



Генерал спрашивает у компьютерной системы:

– Нам наступать или отступать?

Компьютер думает несколько минут и выдает:

– Есть!

– Что «есть»?! – раздражается генерал.

Компьютер думает еще несколько минут и рапортует:

– Есть, товарищ генерал!

– То-то!

***

Однажды весь день Комманд Ком ходил просветленный. А встретив грустного отца Вындоуза, ласково поинтересовался: «Случилось что-то, батюшка?»

«Все иконы украли», – сказал отец Вындоуз и заплакал.

«Ах они, нехристи», – радостно посочувствовал товарищ Комманд Ком. И усы его весело зашевелились.

Из «Притч о компьютерных жителях»

***

Когда командир Нортон оставался один, он заболевал звездной болезнью.

Алексей Супиков. Из «Притч о компьютерных жителях»

***

– IDDQD! IDDQD! IDDQD! – кричал начинающий DOOMер, уже корчась от выстрелов наседавших со всех сторон импов.

– Стало быть, NIGHTMARE, – пораскинул он мозгами, руками и ногами...

***



Ползет по улице в дрыбадан пьяный хакер. Еле руки-ноги передвигает. А навстречу ему другой, трезвый:

– Слушай, Вась, ты чего? Ведь ты же неделю назад закодировался.

– А я вчера код подобрал...

***

– Правда, что Вентура отдалась отцу Вындоузу? – спрашивал командир Нортон у товарища Комманда Кома.

– Паблишер, она Паблишер и есть, – глубокомысленно ответил тот.

Из «Притч о компьютерных жителях»

***

Сидел как-то товарищ Комманд Ком и считал тики до пенсии.

– Да-а-а, – вздохнул он задумчиво, – ведь как хорошо раньше-то было, без часов реального времени... Каждое утро просыпался – как заново родился!

– Цыц! – строго сказал ему командир Нортон, – ты не понимаешь текущего момента! Нам часы позарез нужны! Вот смотри: уже почти пять часов! Пора буфера сбрасывать, а то эти придурки выключат нас на полуслове и разбегутся по домам, а нам завтра со всем этим мусором разбираться...

В. С. Йиленко. «Невыдуманные истории из жизни жителей компьютерного города»

***

– Расскажите самый короткий анекдот.

– PKUNZIP.ZIP.

***

«Господа, – сообщил командир Нортон Диггеру и товарищу Комманду Кому, – вчера произошла Великая Русификация. Велено всем присвоить русские имена». Стали они думать. Ну, командира Нортона сразу назвали поручиком Северным. Диггера, натурально, – Эрдеманом. А вот товарищу Комманду Кому никакое русское имя не нравилось. Хотели было его Иваном Комовым назвать, да разозлился он: «Оболочки, – кричит, – вы дешевые! Мышей развели».

Из «Притч о компьютерных жителях»

***

«Желаете удалить запись?» – уточняет бухгалтерская программа, предлагая на выбор: «Да» и «Нет». По умолчанию подсветка стоит на «Нет».

– Так вы хотите удалить запись? – интересуется консультант.

– Да, – почти кричит бухгалтер.

– Тогда отвечайте «Да» и нажимайте на `Enter`.

– Да! – изо всех сил кричит бухгалтер и жмет на `Enter`.

Консультация по телефону

***



Прибегает Вовочка к отцу:

– Папа! Правда, ты не огорчишься?

– Смотря из-за чего.

– Да я твой кофе пролил.

– Ну, это фигня!

– Вот и я о том же! Но, похоже, твой компьютер так не думает: он теперь вообще не соображает!

***

Один QUAKER другому звонит и говорит:

– Собирайся, на рыбалку поедем!

– Сейчас, только Thunderbolt возьму...

Alex M. Pirogovski



При подготовке рубрики использованы материалы со странички Ивана Шмелева (http://games.net.ru/humor).
Рисунки Алексея Горбунова

Внимание: конкурс

Мы хотим делать «Игроманию» интересной для Вас. И нам очень хочется получить ответы на нашу анкету. Чтобы Вам интереснее было отвечать на вопросы анкеты, мы учредили конкурс, обязательное условие которого – заполнение анкеты. Конкурс такой.

Вам нужно ответить на десять вопросов по игре «Третий Рим» и прислать эту страничку из журнала с отмеченными правильными вариантами ответов по почтовому адресу редакции. Среди читателей, которые первыми (по почтовому штемпелю на конверте) пришлют правильные ответы, будут разыграны десять призов: три игры от компании «Дока», полугодовая подписка на журнал «Игромания», игровые плакаты. Предусмотрены также поощрительные призы. Не забудьте заполнить анкету. Дерзайте, *игроманы*!

1. Полное название игры «Третий Рим»

- ❑ «Третий Рим. Борьба за престол»
- ❑ «Третий Рим. Борьба под столом»
- ❑ «Третий Рим. Застольные войны»
- ❑ «Третий Рим. Хроника сражений»
- ❑ «Третий Рим. Борьба за власть»
- ❑ «Третий Рим. Борьба с властью за власть»
- ❑ «Третий Рим. Вольная борьба»
- ❑ «Рим. Третим будешь?»

2. Игра «Третий Рим» создана студией

- ❑ Союз
- ❑ Перун
- ❑ E.M.I.
- ❑ существующей на средства от подпольной продажи майонеза

3. Игра «Третий Рим» сделана в жанре

- ❑ приключения
- ❑ пародии на «Тетрис», но с эротическим уклоном
- ❑ трехмерного боевика
- ❑ стратегии в реальном времени
- ❑ фильма ужасов

4. Какое из перечисленных строений можно встретить в игре «Третий Рим»

- ❑ казино
- ❑ метрополитен
- ❑ баню
- ❑ прачечную
- ❑ кремль

5. Сколько сторон противоборствует в игре «Третий Рим»

- ❑ одна
- ❑ две
- ❑ четыре
- ❑ какие стороны могут быть в квесте?!

6. Что можно сделать при помощи суда в игре «Третий Рим»

- ❑ посадить какого-нибудь гада на табуретку и врубить ток
- ❑ помиловать гада
- ❑ расстрелять гада
- ❑ отравить гада газом
- ❑ повесить каждого десятого гада, попавшегося под руку

7. Действие игры «Третий Рим» происходит

- ❑ в 1917 году
- ❑ в V веке до н. э.
- ❑ в XIII веке н. э.
- ❑ на рубеже XX и XXI веков

8. Какую из организованных группировок можно повстречать в игре «Третий Рим»?

- ❑ Тевтонский орден
- ❑ Масонскую ложу
- ❑ Адвентистов седьмого дня
- ❑ Ирландскую Республиканскую Армию
- ❑ Подольскую оргруппу, но лучше ее не встречать

9. Как называется фирма, издающая игру «Третий Рим»?

- ❑ GT Interatcive
- ❑ «Дока»
- ❑ Interplay
- ❑ «Бука»
- ❑ они еще сами не решили

10. Сколько CD занимает игра «Третий Рим»?

- ❑ один
- ❑ два
- ❑ сидя, она вообще на стул не помещается
- ❑ шесть (шестой наполовину)

Вопросы и варианты ответов подготовлены компьютерным клубом «Game Galaxy»

1. Ваши фамилия, имя, отчество ____________________

2. Ваш возраст ______

3. Информация о себе ____________________

4. Используемая Вами игровая платформа

- ❑ PC
- ❑ Sony PlayStation
- ❑ Другая: ____________

5. Какие игровые жанры Вы предпочитаете

- ❑ Спортивные игры
- ❑ Гонки
- ❑ Имитаторы
- ❑ Походовые стратегии
- ❑ Ролевые игры
- ❑ 3D-action
- ❑ Поединки
- ❑ Приключения (квесты)
- ❑ Логические игры
- ❑ Аркады
- ❑ Стратегии в реальном времени
- ❑ Другие: ____________

6. Какие рубрики в журнале Вам больше всего нравятся

- ❑ Новости
- ❑ Ждем игру
- ❑ Играем
- ❑ Ломаем
- ❑ Вооружаемся
- ❑ Хит-парады
- ❑ Читаем письма
- ❑ Смеемся

7. Какие материалы Вы хотели бы видеть в «Игромании»

- ❑ Интернет
- ❑ Рассказы на тему компьютерных игр и их обсуждение
- ❑ Дискуссии по околоигровым вопросам (пиратство, насилие в играх и так далее)
- ❑ Статьи по истории различных игровых жанров
- ❑ Описания старых хороших игр
- ❑ Обзоры мультимедийных дисков (музыкальные, энциклопедии и т.п)
- ❑ Викторины
- ❑ Кроссворды
- ❑ Другое: ____________

8. Описания каких старых игр Вы хотели бы найти в журнале

1 ____________
2 ____________
3 ____________

9. Какие статьи «Игромании» Вы считаете наиболее удачными

1 ____________
2 ____________
3 ____________

10. Какие статьи «Игромании» Вы считаете наиболее неудачными

1 ____________
2 ____________
3 ____________

Ваши письма с ответами на вопросы конкурса, а также с предложениями, пожеланиями и материалами, которые вы хотели бы видеть опубликованными, присылайте в редакция по адресу: 109193, г. Москва, ул. Южнопортовая, д. 16. «Астрея», «Игромания».

Сделать сравнительный анализ «железа»: видеокарт, саундов, модемов и т. п.

С. Стефанович, Новый Уренгой

Не забывайте старые игры, будьте повеселее, растите в объеме.

С пожеланиями долгого существования – Александр, Москва

Делайте ваш журнал более информативным и выпускайте все будущие номера сразу и по PC, и по SPS, чтобы не ждать целый месяц. Удачи «Игромании»!

Р. Малашечев, Москва

Не могли бы Вы написать про устройство компьютера? Но все же журнал у Вас очень даже неплохой.

Антон Кочулин, г. Шарья

Да вот писали (в конце 1997 года), не все довольны оказались:

Если собираетесь печатать про «железо», то не гоните такую муру. Честное слово, Вас не совсем идиоты покупают. Pentium от 486 SX я какнибудь и без Вас отличу. Конкретнее!

А. Н. Лысенко, Саратов

Кстати, о конкретности. У нас с ней пока, судя по этому отклику, тяжело. А вот читатели иногда весьма конкретны:

Имею сына четырех месяцев, усилитель «Harman-Kardon 620». А также жену – красавицу, но полную дуру.

И. С. (Редакция не решилась опубликовать имя и фамилию автора полностью)

Или даже вот так:

Красивый молодой человек, глаза карие, вес 42 кг, рост 142 см. Обожаю играть в квесты!

Владимир Иванов

Или так:

Мужик-пофигист, любитель «приключений». (Кавычки авторские – Ред.)

С. А. Николаев

Ваш журнал один из немногих хочет общаться с читателями. Напишите немного об играх под MMX.
Информация о компьютерах просто исчерпывающая.
Возможны варианты оформления (рожу нарисовать, стрелочки поставить)...
Так держать!
Учусь в 8 классе. Один из трех лучших учеников (далее следуют громкие аплодисменты). С Вашей стороны не мешала бы скидочка.

Евгений Вершинин, Химки

Увеличить объем журнала, увеличить рубрику «компьютер для игромана», писать секреты и коды для новинок.

М. А. Храмов, Москва

А вот игроман Журавлев с москвичом Храмовым не согласен:

Описания игр можно делать не так подробно. Игра должна чему-то каждого учить. Коды и секреты – по-моему, совсем лишнее, своей головой нужно думать.
Хотелось бы увидеть, что и почем продается в магазине «Игромания».

О. В. Журавлев, г. Ярцево

Наш уважаемый тезка и рекламодатель магазин «Игромания» – совершенно независимая от редакции «Игромании» фирма. Рекомендуем вам обратиться туда непосредственно.

Сделайте побольше иллюстраций к играм, чтобы журнал стал более красочным.

Ю. В. Никифоров, Москва

Быть более раскрепощенными, побольше развлекательных рубрик.

Виктор Радзевич, Ярославль

Так держать, «Игромания»! Мне очень понравился Ваш журнал. Я здесь нашел все, что мне нужно. Хотелось бы, чтобы Вы чуть больше рассказывали о новинках.

А. А. Трофимов, Вязьма

Я прочел Ваш журнал, как говорится, от корки до корки, и никаких отрицательных мнений у меня на него нет. Могу только отметить, что это очень хороший журнал!

В. В. Катышев, Москва

Специализируйтесь на проходилках, кодах, секретах. В прочих жанрах Вы неконкурентоспособны. Пытаться изменить это – бессмысленно и непродуктивно.

В. И. Иванов, Белгород

Помещайте в Ваш журнал плакаты популярных и готовящихся к выходу игр!
Помещайте адреса, чтобы можно было переписываться (прошу поместить мой адрес, но без фамилии (просто Александр), а то она уж слишком неблагозвучная).

Александр, 640003, г. Курган, ул. Куртамышская, д.18, кв.19.

Предлагаю расширить сферу обзора игр, а также уделять время и чуть больше места рубрике «вооружаемся».

И. И. Обихвост, Краснодар

«Игромания» информативна, лаконична, пытается учесть мое мнение. Можно получить по почте нужный номер. Очень долго бьюсь над «Франкенштейном», помогите! Не копируйте остальные издания, не распыляйтесь, № 3 (последний за 1997 год – Ред.) очень хорош. Опускаться до развлекушечек не стоит. Рейтинги и новости есть в других изданиях. Пишите все без лишнего словоблудия и наукообразия, и станете лучшими. Так держать!
Пожалуйста, публикуйте анонс материалов следующего номера, это позволит определить, нужен он мне или нет, стоит ли заказывать. Пригодилось бы прохождение «Версаля». Толковое руководство по «Томбовскому Райдеру» 1 и 2.

О. М. Фридман, Москва

Уделяйте больше места вопросу приобретения игр. Успехов «Игромании»!

Павел Пономарев, Уфа

С наилучшими пожеланиями.

Слава Колчанов и Руслан Курбанов

Для меня большая честь
«Игроманию» прочесть,
Кто настоящий игроман,
Тот не пропустит их журнал.
Но настоящий игроман
(Хоть мал он, или он не мал),
По буквам ведь готов прочесть,
Которых и не счесть
В журнале «Игромания»,
Про игры, к которым мания.

Без подписи

Печатайте больше. Многие игры, может быть, будут одним по душе, другим так себе, так что увеличьте объем журнала.

Владимир Ворончихин, Хабаровск

В общем-то журнал неплохой, и я даже бы сказал, хороший, но хотелось бы, чтобы в нем было больше новинок (игрушек).

Е. Ю. Далашевский, Комсомольск-на-Амуре

Здоровья. Сыграть бы с кем-нибудь из Вас по сети.

С. А. Прозоров, г. Таштагол

Ваш журнал читаю со второго номера и остался доволен, но у меня есть одна убедительная просьба. Не могли бы Вы в своих журналах открыть рубрику «Вопрос – Ответ». Потому что даже у меня есть вопрос.
Пожалуйста, ответьте, будут ли выпущены игры для SPS: «Dark Forces 2», «Panzer General 2», «Star Control 3», «Alien vs Predator». Заранее большое спасибо!

Д. В. Дятлов, Москва

В 1998 году готовятся к выходу SPS-игры «Star Control 3» и «Alien vs Predator». О выходе других названных Вами игр нам неизвестно.

Меньше «воды», больше практических советов по редактированию файлов, замене озвучки, о всплывающих подсказках, тексте, шрифте, способах русификации.

С. В. Канев, Инта

Подробные описания игр, коды, секреты, советы

№1 '97 160 стр., ч/б

PC

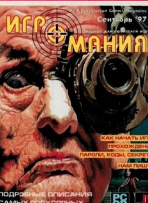
- Carmageddon
- Enemy Nations
- Interstate '76
- KKnd, MDK
- Moto Racer
- Outlaws
- Redneck Rampage
- Theme Hospital
- X-Wing vs. TIE Fighter

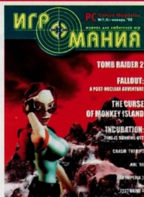
PC и PlayStation

- Need for Speed 2
- The City of Lost Children

PlayStation

- Overblood
- Wild Arms





№1(4) '98

PC, 96 стр.

- Chasm: The Rift
- The Curse of Monkey Island
- Fallout: A Post-Nuclear Adventure
- Incubation: Time Is Running Out
- NHL '98
- Pax Imperia 2: Eminent Domain
- Test Drive 4
- Tomb Raider 2
- Nuclear Strike





№2 '97

PlayStation, 96 стр.

- Ace Combat 2
- Battle Arena Toshinden 3
- Command & Conquer
- Excalibur 2555 AD
- Final Doom
- Herc's Adventures
- Hercules, Kileak the Blood
- The Lost World
- Nanotek Warrior
- Norse by Norsewest
- Pandemonium, Tiger Shark
- Porsche Challenge
- SimCity 2000, Theme Park
- V-Rally, War Gods
- Warcraft 2, X-COM

№2(5) '98

PC, 128 стр.

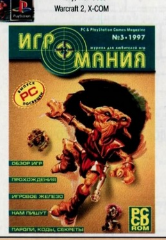
- ГЭГ: Отвязное приключение
- Screamer Rally
- Seven Kingdoms
- Streets of Sim City
- Virtual Pool 2
- Blade Runner
- Constructor
- Fifa '98
- MK Trilogy
- NBA Live '98
- Odd World: Abe's Oddysee
- Shadow Warrior
- Worms 2



№3 '97

PC, 96 стр.

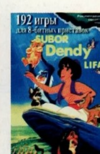
- Dark Colony
- Dark Forces 2: Jedi Knight
- Dungeon Keeper
- GT Racing '97
- Little Big Adventure 2
- Magic: the Gathering
- Panzer General 2
- War Inc.







«600 игр для SEGA»
480 стр.



«192 игры для 8-битных приставок»
160 стр.

Где можно приобрести «Игроманию»

«Агентство Тверская, 13», (095) 211-30-33
«Адрес», (095) 235-54-53
«Артисс», (095) 158-97-54
* «Библио-Глобус», магазин, ул. Мясницкая, д. 6
«Возрождение», (095) 915-39-67
«Глобус», (095) 240-74-05
«ИТ-Агенство», (095) 208-82-39
* «Картридж-Центр», (095) 150-08-03
* «Квазар», (095) 287-32-92
«Киманд», (095) 362-67-62
«Логос-М», (095) 974-21-31
«Маарт-Медиа», (095) 128-99-80
«Метрополитеновец», (095) 277-83-52
«Метропресс» (Москва) (095) 270-07-03/05
* «Московский Дом Книги», ул. Новый Арбат, д. 9
«Пресс-сервис», (095) 962-93-13
* «Пьезо», (095) 963-29-09
* «Рецитал», (095) 487-02-44
«Росс-Пресс ЛТД», (095) 212-12-65
* «Симба-С», (095) 722-77-21
«Теплостар», (095) 237-64-14
«Фантом», (095) 278-43-09
«INSTA», (095) 279-49-00
* «Right of Way», (095) 247-11-40

Региональные распространители:

«Метропресс» (Санкт - Петербург) (812) 316-58-49
«Ода», (Москва) (095) 974-21-32
«ХОГ ПРЕСС-СЕРВИС», (С-Пб) (812) 964-04-74
«Леда-НН», (Нижний Новгород) (8312) 40-85-80
«Топ-Книга» (Новосибирск) (3832) 39-63-63

* – розничная торговля.

Редакционная подписка на журнал «Игромания» и книги, посвященные игровым приставкам

Бланк заказа

Фамилия____________________ Имя____________________

Точный адрес: индекс____________________ область (край, район)____________________

город____________________ улица____________________

дом____________________ корпус____________________ квартира____________________

Я хочу заказать следующие журналы и книги:

Журналы «Игромания» (в 1997 году – PC и PlayStation, в 1998 году – PC)

за 1997 год: №1(PC & SPS) ❑ №2 (SPS) ❑ №3(PC) ❑

за 1998 год: №1(4) ❑ №2(5) ❑ №3(6) ❑ №4(7) ❑ №5(8) ❑ №6(9) ❑

Книги: «600 игр для SEGA» ❑ «192 игры для 8-битных приставок» ❑

Если вы проживаете в Российской Федерации в районах, доступных для наземных видов транспорта, и хотите получать журнал или книги по почте, то можете оформить редакционную подписку. Для этого подсчитайте общую сумму вашего заказа, учитывая, что один номер журнала стоит 20 рублей, книга «600 игр для SEGA» – 35 рублей, «192 игры для 8-битных приставок» – 18 рублей.

Посетив любое отделение сберегательного банка, переведите определенную вами сумму, указав на бланке:

Получатель – ООО «Игромания»
ИНН 7702206189
АКБ СБС–АГРО.
Р/с 40702810100300000524.
К/с 30101810200000000506.
БИК 044541506

Перечислив деньги, заполните бланк заказа. В клетках рядом с нужными вам номерами журнала или названием книги укажите количество заказываемых экземпляров. Отправьте бланк заказа и квитанцию об оплате (можно ксерокопии) по адресу:

109193, Москва, ул. Южнопортовая, д. 16, фирма «Астрея» («Игромания»).

Подписка на журнал «Игромания» через почтовое отделение

Подписку на «Игроманию» на второе полугодие 1998 года вы можете оформить через любое отделение связи. Для этого нужно вырезать бланк, напечатанный на этой странице, заполнить его, отнести на почту и оплатить подписку. Бланки можно также приобрести на почте. Индекс журнала – 38900 в «Объединенном каталоге» (раздел «Книга-сервис»). Стоимость подписки по каталогу (без доставки) на шесть месяцев – 80 руб. 94 коп. На один месяц – 13 руб. 49 коп.

Ф. СП-1

Министерство связи РФ

АБОНЕМЕНТ на ~~газету~~ журнал **38900** (индекс издания)

ИГРОМАНИЯ
(наименование издания)

Количество комплектов:

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ____________ (почтовый индекс) ____________ (адрес)

Кому ____________ (фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ | место | ли-тер

на ~~газету~~ журнал **38900** (индекс издания)

ИГРОМАНИЯ
(наименование издания)

Стоимость	подписки	___ руб. ___ коп.	Количество комплектов:
	переадресовки	– руб. – коп.	

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ____________ (почтовый индекс) ____________ (адрес)

Кому ____________ (фамилия, инициалы)



МАГАЗИН

Базовая конфигурация:
RAM 8 Mb EDO, HDD 1.0 Gb EIDE, FDD 3.5", SVGA card 1 MB PCI, Mini Tower Case, Keyboard, Mouse

Pentium® processor 166 MHz с технологией MMX™	405
Pentium® processor 200 MHz с технологией MMX™	510
Pentium® processor 233 MHz с технологией MMX™	615
Pentium® II processor 233 Mhz	801
Pentium® II processor 266 Mhz	991
Мониторы 14"/15"/17" NI MPRII	от 190

Принтеры (лазерные, матричные, струйные), копировальные аппараты Rank Xerox (A4), факс-модемы US Robotics, комплектующие, источники бесперебойного питания APC, средства multimedia, расходные материалы, ручные и планшетные сканеры, сетевое оборудование, программное обеспечение, аксессуары, оргтехника для дома и офиса.

СЕРВИС-ЦЕНТР

Ремонт компьютеров, принтеров, мониторов.

●

Модернизация компьютеров:
386 ➔ 486 ➔ Pentium® Processor

●

Послегарантийное обслуживание.

●

Обмен мониторов:
14" ➔ 15" ➔ 17" ➔ 20"

●

Установка и настройка: multimedia, факс - модемов.

●

Заправка и ремонт копиров.

●

Проектирование и установка компьютерных классов "под ключ".

●

Выезд специалиста к заказчику.

http://www.sunup.ru
E-mail: service@sunup.ru

5 часов в Интернет БЕСПЛАТНО!

Оцените наше сочетание качества, сервиса и цены!

Магазин и сервис-центр: Краснодарский пр-д, 1 (ст.м. "Авиамоторная")
Тел.: (095) 956-1225 (многоканальный), 273-3180
Магазин: Овчинниковская наб., дом 18/1 (ст.м. "Новокузнецкая")
Тел.: (095) 950-1040, 951-1127

Мы ждем Вас: понедельник-пятница: с 10.00 до 19.00, суббота - до 16.00

Pentium является зарегистрированным товарным знаком и MMX является товарным знаком Intel Corporation.

симптомы: Острая адреналиновая недостаточность
диагноз:
Игромания
направление: магазин "Игромания", 3 раза в день...

PC-CD,
SonyPlaystation,
Nintendo64,
SegaSaturn,
MegaDrive,
GameBoy,
Tamagochi,
joysticks,..

379 6827

телефон

МАГАЗИН
Игромания
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
И ВИДЕОИГРЫ



РЯЗАНСКИЙ ПРОСПЕКТ,
ДОМ 46,
КОРПУС 3,
МЕТРО
"РЯЗАНСКИЙ ПРОСПЕКТ",
ТОРГОВО-ПЕШЕХОДНЫЙ
КОМПЛЕКС,
!ЕЖЕДНЕВНО!

НОВЫЕ
ПОСТУПЛЕНИЯ
КАЖДУЮ НЕДЕЛЮ



scan: The Stainless Steel Cat